零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2014 3月 Vol.197
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

LOL S4脱坑宝典：孤独一生的上单

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



极速体验

合金装备崛起
懵懂少年的复仇

魔域对抗
挣扎在巨人的阴影下

强档预报

黑暗之魂2

新游大腕

神佑
天堂系的替代品

灵魂回响
动作派逆袭的焦点

英雄联盟专区

疾风剑豪亚索
双突进的爆发刺客！

世界第一
S4最强王者组的上单蒙多

单机强打攻略

黑暗守卫
百科攻略与娱乐打法

点将台

自由篮球
阿汤攻略版
强C是怎样炼成的

封面游戏

刺客信条3 解放
女刺客大战奴隶主

3月

- 奇趣软件
- 小众游戏
- 各种图书
- 最新杂志
- 尽在 五花八门
- www.i5h8m.com
- qq交流群 11579083

CONTENTS 2014.03

游戏攻略 目录

001 网游风云榜

002 游戏新闻

006 游戏 X 光片

010 新游大腕
神佑
天堂系的替代品
灵魂回响
动作派逆袭的焦点

018 网游最前沿
极速世界
灵魂战神
再世

024 点将台
自由篮球
强 C 是怎样炼成的 中锋高阶心得

030 强档预报
黑暗之魂 2

034 单机新作预告
暗黑破坏神 3：夺魂之镰
剑勇传奇：忍龙 z
南方公园：真理之杖
越野摩托：官方赛

040 极速体验
刺客信条 3：解放
女刺客大战奴隶主
合金装备崛起
懵懂少年的复仇
魔域对抗
挣扎在巨人的阴影下

048 百兆俱乐部

052 英雄联盟专区
S4 脱坑宝典：孤独一生的上单
疾风剑豪亚索：双突进的爆发刺客！
世界第一：S4 最强王者组的上单蒙多

058 单机强打攻略
黑暗守卫：百科攻略与娱乐打法

064 GAME 后勤组
攒机月月谈
游戏笔记本
时尚 IT

068 面对面
《龙之谷》黑龙首杀队伍专访
冬日里杀出的温暖战队！

070 玩家交流
编辑部的故事
读图时代

电攻网游风云榜

网游平台 （2 月中旬至 3 月初） 17173







健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇 陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张贞颖
美术编辑：马朔骅 欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

热门网游测试表









十大网游排行榜

游戏名称	游戏评分
魔兽世界	CGWR:9.69
英雄联盟	CGWR 9.83
剑灵	CGWR:9.36
激战 2	CGWR 9.10
剑侠情缘 3	CGWR:9.05
零世界	CGWR:8.67
龙之谷	CGWR:8.61
洛奇英雄传	CGWR:8.48
九阴真经	CGWR:8.39
DOTA2	CGWR:8.37

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
合金装备崛起：复仇	9.1
刺客信条 3：解放 HD	9.0
信长之野望 14：创造	8.6
星界边境	8.3
行尸走肉：第二季	8.0
腐烂国度	7.5
神秘地域：伊班的足迹	7.4
使命召唤 10：幽灵	7.3
DayZ	7.0
病房 2	6.9

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS
游戏新闻

编：X先生　美：grass

微 新闻













1 艾薇儿成为“黑金”粉丝

国际摇滚天后艾薇儿AVRIL最近在微博上宣布签约《黑金》，成为最大牌“黑金粉丝”也叫“黑丝大咖”。随着艾薇儿2014中国巡回演唱会的临近，《黑金》官方特别为玩家准备了艾薇儿演唱会内场门票，只要参与活动就有机会抽取门票大奖。黑金游戏的玩法和细节目前所知甚少，不过宣传早已开始。

2 新使命召唤由大锤制作

最近有消息透露，使命召唤8：现代战争3背后的开发组大锤工作室（Sledgehammer）将会正式成为COD的定制工作室。它将和IW以及Treyarch并列组成三驾马车。未来三家工作室会轮流制作游戏，保证每年有新作推出，同时又有足够时间对细节品质进行打磨。据说《使命召唤11》将会是现代战争4，一些大家脸熟的角色会再出现。

3 Steam平台推出吐槽功能

被誉为“男人淘宝”的Steam平台最近推出了“添加标签功能”。用户可以给游戏加入自己的介绍，自由决定游戏的种类。因为标签上可以写任何东西，任何人都能在游戏主页留下奇怪的涂鸦或者严重剧透。玩家的创造力让标签功能变成了欢乐的大本营。有兴趣的玩家可以上Steam感受正版游戏的魅力。

4 桌面上的刺客信条

刺客信条的下一款作品叫《刺客信条：竞技场》。它是一款桌面游戏。具体玩法是狩猎和躲藏，需要2至4名玩家互相对抗。游戏在两月底就已经上市。

5 网易再次玩悬念

你还记得上次网易3000万的电子竞技网站吗？尝到“悬念网站”营销甜头的网易最近再次玩起了噱头。这次他们将会推出一款基于安卓的手机游戏。如果不出意外的话应该是国产游戏《雨血》系列的作品。

6 风暴英雄开始小范围测试

最近，备受瞩目的暴雪下一款对抗游戏《风暴英雄》开启了小范围测试。内部测试的客户端也流传到了网上，让很多玩家抢先体验了新手引导和5V5战斗内容。游戏中首批23个英雄的技能已经被破解挖掘。总体看来，这是一款优秀的休闲对抗游戏，与英雄联盟、刀塔完全不一样。

7 夺魂之镰中文版 230 元一套

暗黑破坏神 3 的资料片 3 月 25 日就会正式上线。目前它已经可以预购。预订的实体版有标准和典藏两种规格，价格分别为 1150 新台币和 2400 新台币（约折合人民币 230 元和 480 元）。另外还有 1600 新台币的数字豪华版。不知你是否还记得暗黑 3 上市时某些渠道购买货源紧张的情况。如果想要玩资料片，不妨早点出手哦。

8 泰坦陨落将有官方中文版

被誉为次世代第一款超级大作的《泰坦陨落》最近开始小范围测试。据介绍这款游戏将会有多国语言和字母，其中包含了繁体中文字幕。从初步测试体会来看，泰坦在目前的主流配置电脑上也能玩起，只不过画面没那么震撼。游戏的乐趣和平衡性都非常优秀，还是新 FPS 玩法，让人特别期待。

9 EVE 女武神首发虚拟现实游戏

最近热门的虚拟现实游戏设备 Oculus Rift 曾经使用 EVE:Valkyrie 作为演示工具。最近 CCP 公司宣布，未来将会把这款叫女武神的游戏打造成虚拟眼镜独占的首发作品。游戏和设备最快在今年就能上市。带着虚拟现实眼镜在太空中射击实在太爽了。

10 国产操作系统公司解散

也许你没听说过中科红旗软件技术公司。他们出品的国产桌面操作系统红旗 Linux 据说是一种“民族操作系统”。最近公司在经营中发生严重困难，进入清算解散程序。这个系统虽然曾经有过政府和国企的采购支持，但并非是市场产物。有人批评这类公司的产品大部分是骗取扶持基金的噱头，毫无竞争力可言。

11 国产恋爱游戏虹色旋律

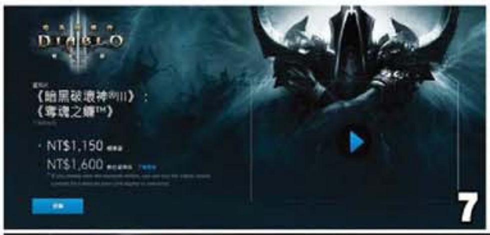
由“游戏吧”代理，Gloria Works 团队研发的国产恋爱文字冒险游戏《虹色旋律》最近浮出水面。游戏将于 2014 年春季上市。中文恋爱 AVG 阵营已经很久没有强力作品。虹色旋律的名字乍听起来像是红色旋律，会被误会革命游戏——不过它目前的人设和画面看起来还不错。在移动游戏烂大街的年代，这款游戏坚持 PC 平台发售，十分难能可贵。

12 游戏正在蚕食玩具

最近有行业分析显示，类似“孩之宝”和“美泰”等玩具公司的利润正在持续下滑。这种情况归功于游戏产业的兴起。因为电子游戏为孩子们提供了更有趣的娱乐活动，同时游戏自己就提供了背景故事，比传统玩具更有吸引力。为了对应这种变化，迪斯尼和乐高等公司正在把自己的业务向电子游戏转变。

13 雷曼：传奇正式发布国行正版

《雷曼: 传奇》是接着《雷曼: 起源》之后的一款趣味向横版过关游戏。色彩浓重的画面和四人同屏的游戏方法特别适合少年放松、寝室聚会、情侣斗气。游戏最早在去年 8 月就推出，最近终于在国内正式上市。正版的游戏将会拥有完美的中文配音，对这个系列有爱的玩家可以关注收藏哦。只希望随着监管改革，我们能更快速地玩到优秀的游戏大作。















索尼出售 PC 业务，涉足饮用水

最近，索尼宣布出售旗下的个人电脑业务。Vaio 平牌将会被卖掉。据说接盘的是日本产业合作伙伴基金。公司接下来将专注于智能手机和平板电脑的研发。曾经索尼旗下的笔记本是其利润主要来源，2010 年的销售达到 870 万台。

几乎同时，有用户在街头发现了索尼售卖的瓶装水。这些东西并不是真正的可以解渴的饮料而是索尼新的 W 系列防水 MP3 播放器的包装。这样的营销方法突出了这个东西强大的防水能力。

X：这个水壶的瓶子看起来不错。这个活动可以包装一下：“买饮料送 MP3，中奖率 100%”。


水下音乐会

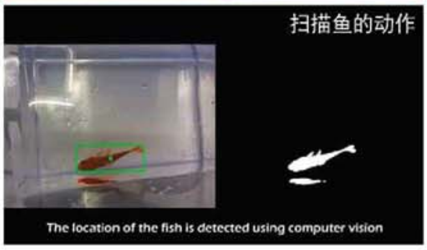


把金鱼牵出去遛遛

出门遛狗、猫什么的已经不能彰显某些宅男的格调。最近有人制作了一个专用机器，可以用让你出门遛遛鱼。这个东西名字叫“Fish on Wheels”。它可以用顶部的装置追踪鱼的动作，在鱼缸下方有安卓控制的四个小车轮。轮子们可以根据相机收集到的数据改变行进方向。从外部看来，就是金鱼往哪里游动，车子就往哪里开。

X：未来把它装在小型飞行器上，鱼往上游，它也能漂浮起来，那整个就成了飞鱼了。





扫描鱼的动作

牛津教授论文：魔兽是中国宗教

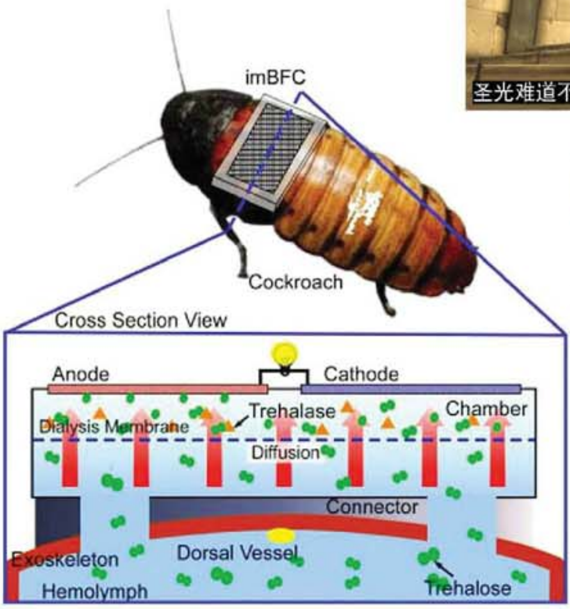
牛津大学人类社会学博士瑞安·霍贝克最近发表一篇讨论宗教的论文。其中提到了在中国《魔兽世界》有着类似宗教的作用。游戏的价值不仅在于娱乐和休闲，而更像是逃避真实世界的精神家园。玩游戏的感觉就像是在神的指引下，不断战胜各种困难的过程。一些年轻人对道德和善良的认识，大多来自于教育而非实践，而在《魔兽世界》里，玩家可以非常直接地感觉到道德选择带来的强烈情感体验。游戏中的忠诚和友谊也是让人们在其中感到温暖的原因。部分玩家甚至希望能永远生活在其中……类似的描述就感觉是虔诚的宗教世界。

X：愿圣光，与你同在。


圣光难道不知是一种治愈能量？



不老不死，不愁吃喝，确实是极乐世界



蟑螂的黑客帝国

在电影《黑客帝国》中，人类被机器人控制，关押在名为“矩阵（Matrix）”母体中，成为了生物电池能源。目前已经有科学家研制出了类似技术，只不过被作为电池的对象是蟑螂。

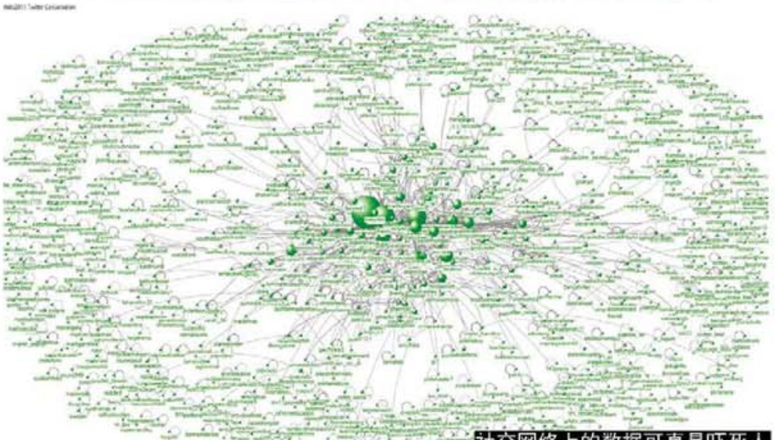
日本大阪大学和东京农业大学的研究员给蟑螂制作了一个 3D 打印的原型燃料电池。通过插入身体内的小针获取能源。蟑螂体内的体液可以为这种设备产生 50 微瓦的电力。如果有许多蟑螂，并且使用无线电力传输技术，理论上可以组建一个蟑螂发电网。

X：以后家里蟑螂不能打死了，要不然空调都开不起。

Twitter 公布公共研究数据

Twitter 最近推出了一个大数据计划，允许研究机构免费获得他们公司的公开数据，做出不同类型的研究。据说这种技术可以用来分析例如“流感从哪里爆发，世界经济活动倾向”等趋势。

X：难道在微博上发的任何消息，未来都有可能会变成别人研究的对象吗？



社交网络上的数据可真是吓死人

游戏评分推倒重来

在英雄联盟刚上市的那段时间，著名的游戏媒体 IGN 给它打出了 8.0 的分数。这样的评价只能算优良。目前 IGN 重新评价了这个游戏，给出了 9.2 分的高评价。据说它们的理由是“拥有海量英雄，升级系统给玩家成就感，团队策略使人欲罢不能，免费运营方式绝对慷慨。”

X：英雄联盟的升等级系统确实有特色，对抗竞技游戏的成长性做得不错。而且符文、英雄的收费方式也非常巧妙，设计这套系统的人绝对是大神。



杀人犯要求升级游戏机

挪威杀人犯布雷维克在 2011 年无故杀害 77 人。被捕后，对他的首轮处罚判刑 21 年（到期后可能延长）。最近他在狱中对自己的生活很不满意，表示必须把他的 PS2 游戏机升级成 PS3 的新游戏机。同时他还要求监狱提供适合他年龄的游戏，而不是那些低龄儿童的休闲作品。为了达到这一目标，他不惜以绝食抗议。但监狱管理部门则表示，目前还未发现管辖区域内有绝食的迹象。

X：据说监狱中别的“普通”囚犯可以玩到很多 PS3 上的主流大作，还有可以上大学的。真是让人羡慕啊。

阿里巴巴做游戏隐射腾讯

最近，阿里巴巴连发了几款游戏。也许是因为阿里进军游戏的目的是对抗腾讯在游戏领域的地位。这几款阿里游戏中“企鹅”成为了常见的角色。比如有一款游戏的玩法就是企鹅被狂揍一顿，让人产生奇怪的联想。网上一度还有人爆料，阿里巴巴的某高管在打企鹅的排名中总分排名居前。

X：马云以前说自己不做游戏，现在起步虽然有点晚，但好在淘宝基数大，期待他能做几个颠覆性的好玩游戏，而不是打打闹闹的小噱头。





这是企鹅吧





这是他的监狱



编：X先生　美：grass

游戏
光片

游戏中的植物

在游戏制作中，总会有一些设计师负责自然环境和植物的制作。大部分游戏中的植物都是以真实植物为蓝本制作。但是实际开发中，因为技术和艺术方面的考虑，最终游戏里的植物成品千差万别。无论如何，游戏中的植物都体现了美术师的个人想像。一款大制作的游戏，美术部门会投入大量时间和精力收集各种材料，从海量的资料中抽取出典型的植物模型，在游戏内复制环境。因为成本和技术限制，有时候大面积的“无缝”环境里，只能使用若干有限的植物种类。玩家通过观察游戏中的植物效果，也可以高效地筛选出优秀游戏作品。这次的 X 光片纯粹是从鉴赏的角度，对比了目前几款游戏大作中的植物。

在《孤岛危机 3》的宣传中，强调了自己丰富的植物种类。从这张图中可以确定，它的确能在场景内塞入大量高密度的植物。但它的弱点是植物虽然多，但某些细节不够精致，看起来有“纸片”感（比如右下方）。另一方面，这些植物能够随着人物的动作摆动、弯折，确实是比较高端。







《使命召唤 10》中的植物并不是特别多。这是难得一张有许多植物的照片。我们可以看到远方的植物有一种“零厚度”的贴图质量，并不很真实。它的优点是游戏中植物和环境场景融合较好，整体气氛到位。



《战地 4》地图里的植物制作水平很高。仔细看可以发现每棵树的分岔都很真实。虽然树叶的质感不怎么样，但却有着庞大的数量，而且颜色过渡自然。整体环境配合地面的枯草，视觉效果非常美丽。



除了树叶，树枝，植物主干上的树皮纹理也需要专门的处理。我们看到的这张图来自《DayZ》。它有着大量的植物数量，但仔细看右边那棵树的树皮，就会感觉有所欠缺。上一张图战地的树皮更好看一点。

怎样的植物与怎样的环境匹配。禾草植物很少出现在雨林里；向日葵不会生长在背阴面；怕涝的植物不会在沼泽里出现。这张图来自《耻辱》。其实这个游戏中的植物不多，而且大多制作水品都一般。但是这张图中的水生植物却是一个大亮点。这个小细节不仅让环境气氛更加突出，也避免了水体的不真实。





《魔法门 10》虽然很努力的制作了很多植物，但总感觉是上个时代的画面标准

多种植物的配合属于园艺的范围。考虑到植物的习性、质量和整体美感。这张图来自《狂野西部》，森林中的高大乔木、低矮灌木、路边苔藓和菌类，甚至腐败的树叶都一一描绘出来。虽然单个来看其中的植物质量不高，但整体的感觉却非常优秀。





棕榈科的椰子树和各种棕榈树都是游戏中最常见的植物。这种植物的叶子制作比较简单，有规律可循。对计算机硬件的要求也比较低，所以是大家最喜欢在游戏中使用的树木。这张图来自《死亡岛》。

《刺客信条 4》中的椰子树，海岛常见。



《分裂细胞》中的一些人工种植植物，也属于棕榈树一大类。也许是近距离的关系，这里看起来有一点生硬。



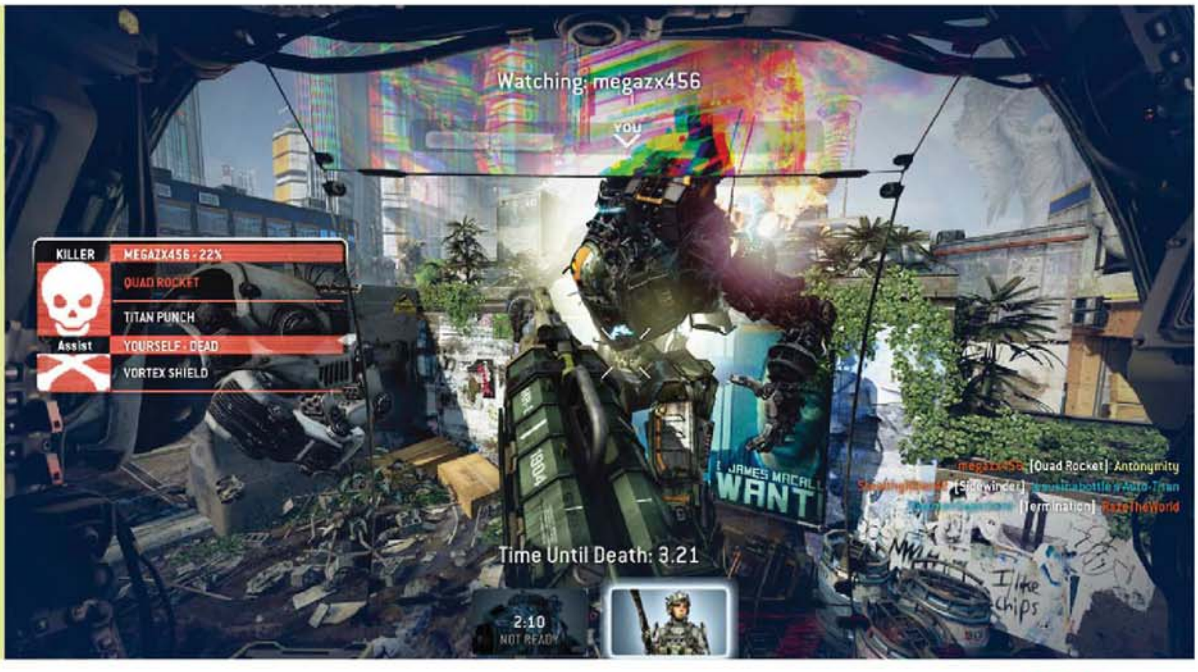


最新一代《极品飞车》中的赛道边松树。赛车游戏很多都强调画面，但赛道两边的树常常是一闪而过，所以不太被重视。



赛车游戏《尘埃 2》中的棕榈树。在同水平的棕榈树中，这款游戏的细节最为丰富。

最新的次世代游戏《泰坦陨落》。我们在视线后方一样可以看到不少棕榈树。前面的"爬山虎"植物是游戏设计师另一种习惯使用的植物点缀。





游戏关键字

18禁 传统MMO玩法 唯美画风 畅游次世代标杆 小编预定了台服的测试码 天堂系攻城战 虚幻4引擎

综合评分		
8.5	画面	
	音效	
	剧情	
	创意	
	操作	

游戏评级		
18+	开发公司	Neowiz Games
	国内运营	搜狐畅游
	官方网站	bless.pmang.com(韩服)
	目前状态	外服内测，国服未定

推荐人群：天堂系粉丝玩家，喜欢建立女性角色的玩家，国战城战爱好者

神佑 天堂系的替代品

编：Samtown 美：grass

BLESS



阿汤

《神佑》（Bless）是韩国Neowiz Games的子公司Bless Studio使用最新的虚幻4引擎开发制作的一款中世纪欧洲魔幻MMORPG。之前有一条关于游戏开发团队的消息比较耐人寻味，该游戏集结了150余名来自前《天堂2》和《永恒之塔》游戏项目组的开发成员，而结合之前2012年底NC-Soft关于《天堂3》项目组解散并裁员200余人的消息，就不难想象这一年多来这些程序员都干什么去了。而与其同一期的网游诸如《剑灵》《ASTA》《TERA》等都层被称为韩国"天堂"系的延续，但为什么我们偏偏将这款游戏看成是网游《天堂》的接班人呢？看了下文中的介绍或许你就会了解，相比其他韩系唯美网游，唯独这款《神佑》无论是在人物外观、职业设定、游戏背景、系统玩法，甚至是武器装备上都与之前的《天堂2》惊人相似。其开发用意也众说纷纭，是为了节约成本直接套用《天堂3》未完成的开发素材也好，是为了满足已自成一派的巨大天堂系玩家群体也行，或者是作为国内运营商搜狐畅游2014年次世代网游的标杆产品也罢，我们要提醒的是，就连腾讯都没能重现《天堂》兄弟们的辉煌，《神佑》的运营前景着实让人压力山大呀！


这不就是天堂2里精灵妹纸的回眸一笑吗？


开发组对欧洲、非洲等地进行实地考察，在地形和自然环境等方面参照现实设计而成

《神佑》在韩国被媒称为次世代MMO画面第一，2014年玩家最期待网游之一。游戏以画面为主打牌，包括日夜交替的实时光影转换、云彩变化、风吹动物体的效果等。玩法上则以大规模攻城战为卖点，着力刻画两大阵营间的对抗。在2012年度韩国G-Star电玩展上，《神佑》获得最值得期待MMORPG、综合游戏部门大奖、最佳美术奖等奖项。2013年引入中国分部参与继续开发并与2014年2月展开了首轮（韩服）测试，在国内由搜狐畅游代理运营的游戏预计将会在暑期与玩家见面。

画面始终是韩游所强调的优势

《神佑》的游戏画面被认为是次世代韩国网游中顶级之一，游戏画质与电影《阿凡达》为同一水平。游戏特别使用了最新的虚幻4技术来打造光影效果，所有影像的镜头光晕效果完全动态生成，十分注重每个粒子效果的渲染。给玩家呈现的不论是冰封雪地中清晰可见的山峦棱角、光照下岩石材质的细腻处理，其光影展示及场景的细腻元素刻画不逊于不久前虚幻4引擎曝出的官方实时演算动画。此外，游戏还展示了室内室外强烈的光照对比，给玩家极强的视觉冲击。实时天象模式，还原真实层次感天空，玩家将在天空风云变幻、风吹草动及周围环境的变动中感受到一个栩栩如生的灵动世界。

无缝动态世界领先网游潮流

《神佑》拥有领先的图形引擎技术，以真实世界和虚拟世界的交互为重点，旨在为玩家打造一个真实动态大世界。游戏拥有"landscape"，"世界制造器"和"Seamless"三大制作地形系统，在地形和自然环境的画面呈现上更加清晰流畅，让玩家可以不受限制地自由探索地图中的每个角落。而作为应用无缝地图的MMORPG，《神佑》的世界是连续的，其中包括数十块领地大陆和上百个副本，玩家在游戏中看见的场景皆可以到达。除此之外，玩家还将在游戏中体验一个有成长轨迹、有层次的动态世界。玩家可以见证树木一点点长大、大象、狮子等大型动物成群结队迁徙的趣味过程。总之，游戏展现给玩家的将是一个无缝的动态架空世界，任何时间、任何地点、发生的任何事都是同步向前发展运行的。



树精怪居然有两三人那么高，很写实


新手练级就有非常炫丽的技能展现



两大阵营十大种族

背景、阵营、种族是网游必备的前置要素，《神佑》的背景设定为长年征战的两大敌对阵营：神圣联盟（HIRON）和自由同盟（UNION）。两大阵营又各自包含五个种族，每个种族有着不同出生地和背景故事。此之游戏世界里还将存在着数不清的邪恶种族和中立族群。接下来让我们初步了解下游戏的阵营与种族信息。为何神圣联盟与自由同盟互相对立了呢？两个阵营的战争并不是为了争夺领土或利权这么简单，而是双方看待未来的根本性立场与价值观上有着很大差别的命运对决。双方各自主张的名分和大义，历史性恩怨，政治性目标等无数个综合性原因作用之下发生了像今天这样的大战争。



游戏中五种不同属性的盔甲




游戏中的服装铠甲大体上都是以中世纪风格为主



世界地图和阵营感觉很像美国南北战争时期



很显然职业是由武器和装备来决定的

神圣联盟

神圣联盟作为位于神佑世界北部大陆阵营，以鹰为中心的神圣帝国。相对于自由同盟来说比较倾向于保守。他们认为通过确立合理的权位所主导的秩序才能造就好的世界。原本HIERON一词由来是精灵语“Hiera”得来的，其意是“神圣的同盟”。人族帝国掌握了北部同盟的主导权，今天的神圣同盟代表包括过去参与神圣同盟的哈比希次，古树卫士鲁普斯，流浪者马斯克，森林精灵，佩达恩等五大种族。神圣同盟最大的目标是能够统一大陆的文明种族们和确立与其而得的世界秩序。



自由同盟

自由同盟是南部大陆的人类们所建设的城市联邦 AMISTAD 为核心的种族联盟。他们在自己的领域中为了排除神圣同盟的干涉达成了恒久的军事同盟。自由同盟阵营的种族们与神圣同盟阵营不同有着强烈的变革倾向，并为此不断探究新的思想与价值。南部大陆的人类种族亚米斯坦德，伊比利斯，豹人，诗林，水精灵等五大种族加入自由同盟。为了争夺新时代的霸权 向谋求着统一大陆的神圣帝国 HIRN 发出挑战。





飞龙从空中突袭城堡


游戏中采用了“Boss 变形系统”，而这项技术通常用于主机游戏，而《神佑》是首款使用该技术的网游



攻城兵器必不可少


从画面中可以看到变身后 Boss 的体型变大，露出了爪子，身上的纹理也发生了渐变

天堂攻城战的进化与延续

《神佑》最核心的玩法就是游戏中两大对立阵营之间的攻城战斗。这通常是玩家达到一定等级后开始的，让我们不由联想到当年《天堂 2》游戏中的攻城战。当年的攻城战是天堂系玩家唯一能在魔兽系玩家面前炫耀的游戏体验，数百名玩家集中在一张攻城战地图上厮杀，攻城胜利方还能获得大量奖励，战争的恢弘气势和所带来的感官体验是 WOW40 人战场所无法媲美的。但华丽噱头背后所带来的也是无尽的诟病，玩家角色数据集中所引发的服务器卡机掉线，网络延迟等物理问题始终困扰着玩家。不过 Neowiz 宣称这些情况将在次世代的网络环境和游戏设定中不复存在，《神佑》甚至拥有堪称“史上最伟大的 MMORPG 攻城战”的系统，玩家可以通过海陆空多种方式在地图上展开攻城并最终夺取胜利，这点承诺让我们拭目以待，希望官方不会食言。此外，为了保证玩家的顺畅体验，游戏在战斗操作感方面也做了很大调整，摒弃了会带来画面切换大数据流并导致延迟的自由追背式操作，采取传统 TAB 锁定怪物进行打击的方式，让很多玩家尤其是电脑和网络配置不高的用户感觉到了便利。





游戏中的邪恶阵营怪物都是面目狰狞



编：Samtown　美：grass

灵魂回响 动作派逆袭的焦点

综合评分	
8.5	画面
	音效
	剧情
	创意
	操作

游戏评级		
18+	开发公司	Nvius
	国内运营	未定
	官方网站	eos.hangame.com(韩服)
	目前状态	外服终测，国服未定

推荐人群：不错的《剑灵》替代品、电脑较差的屌丝，喜欢动作 PK 的玩家



阿汤

现在的客户端 MMO 新网游主流上分为两大派系，如果说前面我们介绍的《神佑》是属于纯正保守系的话，那这里介绍的《灵魂回响》（Echo of soul，简称 EOS）可谓是动作逆袭派的新生代表作了。在传统客户端网游市场争夺日益白热化的今天，以《剑灵》为首的动作 MMO 类游戏已经开始渐露锋芒，逐步占据了原本由《魔兽世界》《英雄联盟》等控制的玩家群体，形成了全新的游戏势力。这一类型游戏的玩家尤以年轻群体为代表，他们沉迷于激烈的格斗 PK，热衷于复杂的技能键鼠操作，在团队配合和组织构架方面更是驾轻就熟，《剑灵》公测短短两个月就突破了 150 万人的最高在线，平均在线上百万就是最好的印证。本期我们所带来的这款《灵魂回响》与《剑灵》的相似度极高，或许有不少玩家会觉得是它在模仿《剑灵》，但遂不知它的测试时间要比《剑灵》早半年多，在韩国运营的表现也可圈可点。不为国内玩家所知的原因主要还是没有像 NC-SOFT 这样大牌的研发公司以及像腾讯这样无敌的运营平台。如今有消息称其即将登陆中国，不过撇开游戏品质不谈，在市场先机上就略输一筹了，而且随着动作网游的兴起，国内竞争对手也层出不穷，比如《天涯明月刀》《流行搜剑录》等国产网游也都是很不错的产品哦！

《灵魂回响》是由韩国游戏研发后起之秀 Nvius 公司历时四年开发的一款以华丽的动作、高品质的游戏画面及独创的灵魂系统等为特色的 3D 奇幻 MMORPG。游戏自 2013 年 9 月 11 日韩国公测以来一路飘红，创下了月吸金 40 亿韩元的傲人业绩。网吧占有率保持在 2% 左右，游戏搜索量连续 10 周稳居韩游排行榜前 10，并打破 NCsoft 的垄断神话，成为韩国游戏界 2013 年最惊艳的一匹黑马。这款游戏强调团队合作，但是游戏中并不包含治疗者一职，而所要求的机器配置也能够得到广大普通玩家接受。目前 Nvius 正在准备在中国和北美设立分部运营游戏，预计 2014 年内在国内运营。

欧美高大上世界观

《灵魂回响》背景故事源于北欧神话，讲述了神和巨人为了争夺世界的主导地位而不断进行战争的神话时代，最终众神之王奥丁击败了巨人之王伊米尔，将其黑暗的灵魂分为 6 个碎片（傲慢、懒惰、嫉妒、愤怒、绝望、分裂）并封印到了世界各地，但尹米尔的鲜血污染了万物的灵魂。过了很久之后，某些想要反抗奥丁统治的人企图收集灵魂碎片复活伊米尔，为了阻挡他们的阴谋，灵魂守护者们出现了……

韩国游戏里的角色看来看去都一个样




这个角色创建画面很体现研发功力




已经搞不清是它山寨剑灵，还是剑灵抄它

五大战斗系职业

正如前文所说，《灵魂回响》里设置的五大职业都是战斗系的，包括了法师、游侠、守护者、战士和弓箭手。同时，在技能方面，每款职业除了共同技能外，还拥有类似《魔兽世界》的两个技能树，可以根据自己的喜好选择，体验同样的职业而不同的战斗模式。比如，战士分为坦克和伤害输出者，法师可称为输出者或控制者等。五个职业除了拥有共同的技能外，还拥有不同的防御和加血技能。而技能的触发不一定都依赖常规的技能快捷键，当打斗到一定程度，屏幕上会出现动作图像的按钮，玩家只要用 Q 和 E 键，即可施展改该技能。

战士



遗忘之国度的落魄骑士，虽然以佣兵的身份四处流浪，但他们始终恪守着心中的那份信念。兼任 DPS 和坦克的角色，能以超高的防御对范围内敌人进行压制，又能在队友陷入危机的时候又能分担伤害。

守护者



可以与大自然交流的女勇士，守护者不仅能像大地般安宁又能像暴风般猛烈，甚至能用灵魂石给队友增加各种 buff。是五大职业中唯一拥有团队能力的职业，玩家可根据自己的喜好选择暴风或天雷天赋技能树自主养成。

法师



操控元素之力的天才少女，与可爱的外表不相符的是法师可怕的魔法。她们不仅能施展火系和冰系的魔法，还能释放使敌人变得迟钝的 buff。法师的两大天赋技能树分别为火焰和寒冰。



游侠



身负背叛之苦与忏悔之痛的孤高的暗杀者，拥有物攻和毒药两大天赋技能树，手持双刀的游侠能像风一样接近敌人，给予重创后又能如同海市蜃楼般在敌人的眼前消失；同时他也是施毒大师，涂满毒药的双刃沾到敌人便会迅速夺取他们的生命。

弓箭手



高贵冷艳的自然精灵，不仅可以用弓箭远距离狙击敌人，还可以通过唱歌增强队友的战斗力。弓箭手有射击和赞歌两大天赋技能树体系，玩家可根据自己的喜好选择战斗模式。



“游戏最大卖点：无治疗职业，人人都是 DPS”

《灵魂回响》非常创新的取消了治疗职业，这也打破了传统的战法牧铁三角玩法，无论是 PVE 还是 PVE，都考验玩家的“减伤”甚至是“免伤”操作，每个职业均配备独特的闪避、位移、打断等策略技能，整个战斗过程更有机动性，操作成就感更强，团队作战时，更考验玩家之间的战术策略以及配合默契程度。此外，开发组还表示，绝对不会出现喜欢 solo 的玩家没法进行游戏的情况，游戏里还存在多个单人副本。





人物的身材比例可以自行调整

华丽的技能组合

《灵魂回响》中的每个职业都有丰富的动作系统，除了标配的击退、击倒、冲锋、翻滚等基本动作，每个职业还有属于自身职业的拉风动作及不同的技能组合效果且技能效果颇为的华丽，游戏里还有连击技能的设定。角色和怪物的攻击和受伤的动作各不相同，各职业的打击感也是不一样的。


游戏目前也是 60 级封顶，可以参加 RAID 副本



一箭射出 28 连击，膝盖受不了啊！


低配置的机器也可以进行游戏，甚至老机器也能流畅地进行游戏



格斗 PK 还不爽？灵魂系统来加力！

“灵魂净化”系统可以让玩家角色获得武器技能之外的强化。玩家可以通过打怪来获得“混沌的灵魂”，在据点可以对混沌灵魂进行进化，净化后玩家的 4 种灵魂属性（希望、纯真、勇气、和平）会随机得到强化点数，而玩家之间也可以进行好友相互强化。另外，灵魂还可转化为技能。玩家可以使用 4 种灵魂技能，灵魂技能可以随时变更，激发技能后人物身上还有特效。灵魂技能具体加成如下。

希望的指引：暴击和攻击速度大幅度提升。

纯真的意志：攻击力和攻击速度大幅度提升。

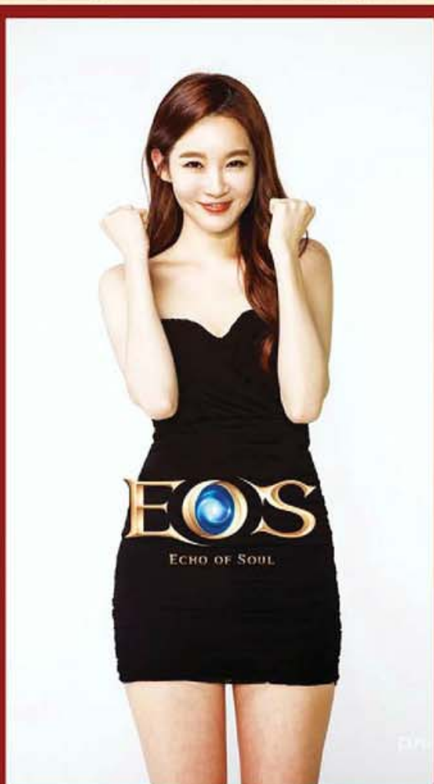
勇气的火花：持续时间内所有伤害减少。

和平的手指：防御力和生命增加。


技能和四项灵魂属性界面


游戏也有攻城战、公会战模式





公测韩国人气美女代言

《灵魂回响》在近日发布了韩服代言人姜敏京出演的游戏宣传片。全新宣传片为纪念《灵魂回响》韩服正式运营 100 天而拍摄，片中以代言人姜敏京为游戏主角展示了 100 天内《灵魂回响》不同的游戏内容。此外，官方还推出新手礼物、圣诞活动和网吧魔灯等活动，玩家可获得多种现金道具奖励。游戏商城中还增加了一款全新萌宠“海狗”。

扫描二维码下载美女手机壁纸



极速世界

□编：小P羊　□美：grass

游戏类型	赛车竞速
游戏开发	Slightly Mad
游戏运营	待定
官方网站	www.worldofspeed.com

对于喜欢竞速网游的玩家们而言，今年会有一款高品质的赛车游戏值得关注，这款名为《极速世界（World of Speed）》的赛车网游是由《极品飞车：漂移（Need for Speed: Shift）》的制作公司Slightly Mad工作室所开发的，据悉，《极速世界》会以多人免费赛车游戏的身份和广大玩家见面，喜欢赛车游戏的朋友们可以在这款游戏中和他人进行对战，或通过联机合作的方式来一同完成任务。从官方公布的游戏画面来看，该作的车型和场景都十分的吸引眼球，而本期就让我们来看看这款尚未正式公布的作品！


游戏画面可以达到不亚于单机大作的程度！

游戏专注于真实赛道

竞速网游的看点主要包括在这几个方面：跑车的类型、跑道的设计、赛事类别、俱乐部等玩家社交玩法。虽然《极速世界》被定位为免费网游，不过制作者还是许诺了会在游戏中推出大量的城市跑车和历史车型，以及多条来自现实世界的逼真赛道，其中就包括贯穿旧金山、莫斯科、摩纳哥和伦敦等世界名城的公路赛道。透过官方公布的首批游戏画面，相信对赛车情有独钟的玩家们一定注意到了位于英格兰肯特郡的经典赛道——布兰兹哈奇赛道（Brands Hatch）已经被收入于这款游戏中，同时出现的还有Pagini Huayra、McLaren 12C、RUF Coupe等等名车，能够在这条曾多次举办国际赛车比赛的赛道上飚名车，会不会让你充满期待呢？


莫斯科场景


在赛车游戏中人物反而成为了背景

除了多种赛车和多类经典赛道以外，玩家在《极速世界》中将体验到各类团队和俱乐部赛事，游戏中的每场比赛、挑战和活动都为玩家准备了目标不同的各类任务。透过这种种设定，可以看出游戏制作团队对《极速世界》的定位是专注于真实世界的赛道，并满足玩家收集自己的赛车填满车库的欲望！

在具体玩法方面，《极速世界》会以现实场景为原型，为玩家们构建一个庞大的虚拟世界！你在这款游戏中不但能尽情狂飙，还能建立自己的家园、自己的车库，甚至利用在游戏中赚到的金钱自由改装车辆零件。据悉，这款游戏得到了世界各大车厂的授权，游戏在正式上线后会推出数百款拥有真实原型的车辆。官方表示还会定期更新全新的赛道、赛车以及玩法。

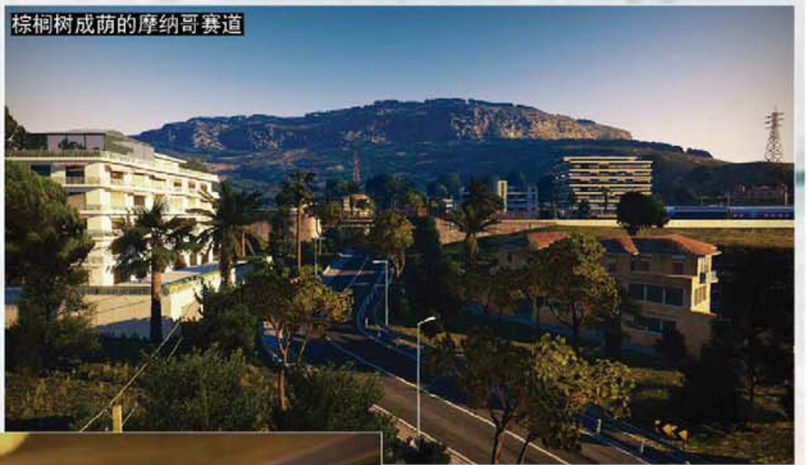

英国的著名赛道！


游戏中反映的大本钟

“当玩家组成公会后，还能前往好友的家园车库进行参观！”

开不来车也能融入团队

从某种角度而言，大部分赛车网游很难令所有玩家满意，原因在于，并不是每个玩家都擅长处理竞速游戏中的弯道。相信很多玩家在传统的赛车网游中经常会遇到如下的窘境，一旦你在过弯道的时候发生了严重的车祸，接下来，你就只能为了完成赛程而跑完比赛了，因为你不可能站上颁奖台，自然也就不能获得令人满意的游戏积分或者奖励，这让不擅长竞速游戏的玩家难以获得乐趣。为了改变竞速网游的这一问题，并增加玩家在这款赛车游戏中的参与度，Slightly Mad 采取的措施是将团队比赛作为游戏的基础竞技模式，并在比赛中加入多样化的即时挑战。


棕榈树成荫的摩纳哥赛道


为团队而战！

关于团队竞技模式的玩法，游戏创意总监 Andy Tudor 解释说，即便玩家不擅长竞速游戏，也能以支援者的身份来帮助队友勇夺第一！譬如，你可以在比赛过程中扮演拦路虎的角色，阻止他队车手向前奔驰。简而言之，玩家所属的团队将能在赛前拟订赛道策略，并为每位成员安排工作，游戏中的团队竞赛绝非各顾各的奔向终点。

不付费不会影响到体验

除了上面提到的游戏特色以外，付费方式或许是各位玩家关注的又一焦点了。提到游戏的付费方式，相信不少玩家会轻蔑地称呼时下的免费网游为“免费的付费游戏”。在游戏收费方面，本作的创意总监安迪·图多(Andy Tudor)在接受采访时表示，《极速世界》的付费项目不会影响到玩家体验游戏的所有内容，他进一步解释道，付费可以让玩家有权跳过游戏中一些较为繁琐的步骤，但付费玩家不会因为付费而获得其他玩家所没有的竞速优势，因为只有这样才能确保比赛的公平性，不让其他玩家觉得受欺骗。安迪·图多进一步表示，玩家在《极速世界》中可以不付一分钱而达到游戏的最高水准。这种堪称业界良心的商业模式，P 私以为应该让某些以鸟类为标志的国内游戏公司好好学习一下。


这是玩家的车库么？

最后照例一提这款游戏的上市时间。《极速世界》预定会在 2014 年的中旬上线，并主要在 PC 平台上推出（该作未来或许会在 PS4 和 Xbox One 上登场）。值得一提的是，游戏目前已经在筹备招募 Beta 测试了，而 Beta 测试则会在春季进行。如果你对这款游戏充满浓厚兴趣的话，可以到《极速世界》的官方网站进行注册报名，参与即将开启的 Beta 测试。





灵魂战神

■编：小P羊　■美：grass

游戏类型 **角色扮演**

运营公司 光宇游戏

开发公司 YD Online

官方网站 sm.gyyx.cn

如今，越来越多的网游都将多种游戏类型融于一体，不过同时具备动作角色扮演（ARPG）和即时策略（RTS）元素的作品可不多，而本期要介绍的《灵魂战神（soul master）》恰恰是这样一款有意思的游戏。这款由韩国YD Online开发的Q版风格网游，其最大的特色就是将LOL、DOTA这类MOBA游戏中的拆塔竞技模式融入角色扮演游戏中，值得一提的是，本作的推塔玩法并非简单照搬MOBA游戏，而是加入了“灵魂士兵”等独创元素。本期就让我们一同来看看这款游戏的特色所在。


出现任务剧情了！



Q版卡通风格的画面

三方阵营对立的世界

作为一款动作角色扮演网游，《灵魂战神》为玩家们带来了一个三大阵营互相对立的幻想世界，游戏中的三大阵营分别是“哈默部落”、“英雄联盟”和“神圣殿堂”，从阵营的名字中不难看出，一个阵营就代表着一个种族！玩家在这款游戏中将以灵魂使者的身份加入一方势力为之效力，同时，每个阵营都拥有“骑士”、“斗士”以及“牧师”这三类可选职业。

骑士 拥有平衡的能力值和较易的上手度，玩家可以为这一职业配上单手剑，利用多种组合攻击技能来武装自己，并通过挑空技能来施展高伤害的攻击；

斗士 这款游戏中的斗士则多少有些结合了刺客和游侠的元素，当你选择斗士职业后，可以利用隐身、陷阱等潜入型技能对敌人发动袭击，斗士还能利用双手克罗（Claw：钩爪类型的武器）围绕敌人进行大范围的连续攻击；

牧师 本作的一大远程攻击型职业和支援者，牧师除了可以施展范围魔法攻击技能并用治疗系技能援救队友以外，还能施展各类增幅魔法。



角色创建画面





本作也有连击的概念！


技能学习菜单

可当宠物养成的灵魂士兵

配合三大阵营和三大职业体系的设定，《灵魂战神》推出了四类对抗玩法，包括单人VS单人、单人PVE、多人PVE以及多人VS多人的战斗模式。不过，在介绍本作的对抗玩法之前，还要特别一提的是本作的一大独特系统——灵魂士兵。

灵魂士兵是《灵魂战神》中独有的特色系统。从某种角度而言，灵魂士兵有点类似于其他角色扮演网游中的战斗宠物，玩家可以养成灵魂士兵，让其改变外形并获得更强的属性值和技能。不过，灵魂士兵最大的价值还是作为战斗单位来协助玩家作战。不能灵活指挥麾下的灵魂士兵，就不能成为合格的“灵魂使者”，也将失去成为“灵魂战神”的机会。需要注意的是，本作的灵魂士兵不是玩家与生俱来的，在这款游戏中，你会在第一个新手副本中首次接触到灵魂士兵。当你按照系统提示用快捷键F1成功召唤灵魂士兵后，灵魂士兵会追随灵魂使者战斗，而在之后的游戏过程中，玩家还可以通过各种任务来获得灵魂士兵。


这是护送任务么?


近距离查看灵魂使者和灵魂士兵


带领灵魂士兵攻击敌方建筑


压迫感十足的巨怪

在战斗中操纵灵魂士兵和操作角色一样需要用到一些快捷键，通过按“E”键可以召唤近距离的灵魂士兵，使用“Q键”则能对灵魂士兵发出等待命令！此外，按鼠标左键和右键，可以分别向灵魂士兵发出攻击（移动）命令和施展技能的命令。需要注意的是，进入MOBA型地图的时候，玩家无法立刻召唤“灵魂士兵”，而是需要先寻找“能量水晶”并吸取用以召唤灵魂士兵的“能量点数”（击杀对手也能获得资源）。顺便一提，你拥有越多的资源就可以建造越多的“灵魂士兵”，另外，资源也可以用来升级建筑，而这些设定无疑使游戏的策略色彩大增。

灵魂使者需要灵魂士兵的能量核心来将自己与灵魂士兵进行灵魂联系，从而实现灵魂士兵的召唤。目前，灵魂士兵的能力值会随着主人公的成长而成长。据悉，在下一个推出的新版本中，灵魂士兵能通过战斗实现自我成长，其战斗力也会随之提升！此外，新版本的灵魂士兵将加入五行元素固有属性，根据属性的构成和灵魂士兵等级的强弱，将会引入相克的关系。考虑到提高灵魂士兵与主人公亲密度将对游戏带来更好的体验，未来还会加入灵魂士兵队长系统。

解锁型的副本设计

在大体了解了本作的特色内容和阵营、职业后，下面再让我们看看《灵魂战神》的一些趣味玩法吧。这里首先要介绍的是这款游戏的副本模式，《灵魂战神》中的副本为解锁模式，所谓的解锁模式指的是，只有当你顺利完成了某个副本冒险，才能开启下一难度的副本。副本中拥有大量的怪物，以及把守关卡的BOSS。对于想要提升装备和游戏操作水平的玩家而言，副本是你收集各种材料和道具的绝佳试炼场。


丰富的时装

提到《灵魂战神》的对战模式，游戏为玩家设计了不同类型的对战地图，其中包括经典的三线推进式地图，玩家可以在对战地图中利用周围环境或陷阱等简单的战略元素进行游戏。

最后，如果你是一个注重个性的玩家的话，《灵魂战神》也有漂亮的时装系统供你把玩。游戏中的时装不仅拥有超萌的外形，还拥有许多特有属性，可以说是集美观和实用于一体的珍贵物品，玩家可以自由挑选多种特色时装。诸如：酷酷的骑警装、可爱的绵羊装等等。



再世

■编：小 P 羊　■美：grass

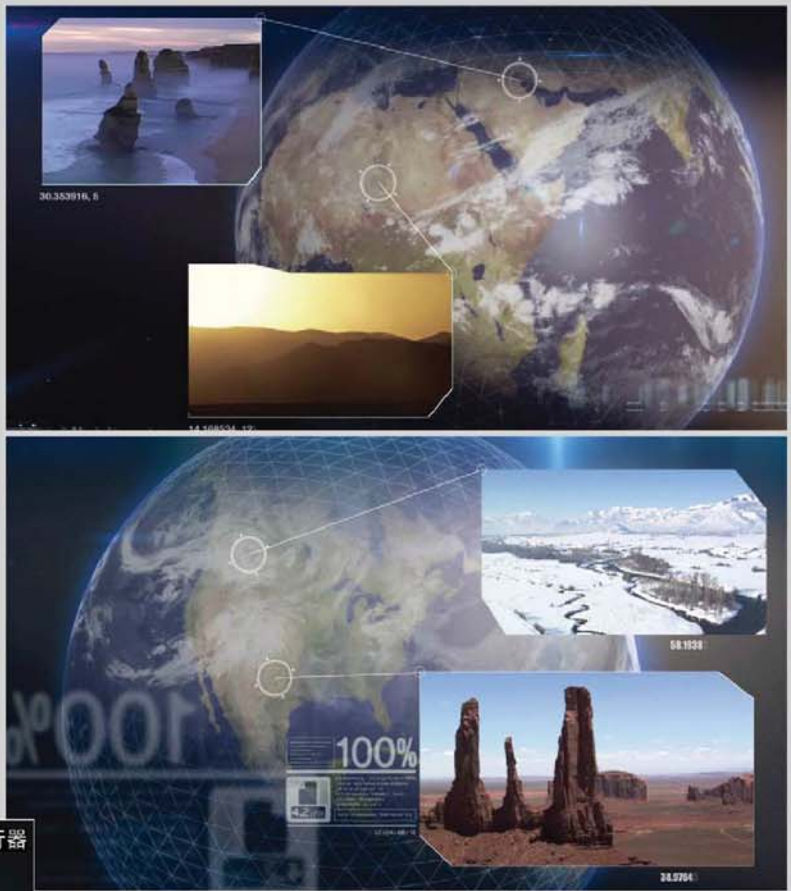
游戏类型 生存冒险
运营公司 Pixyul
开发公司 Pixyul
官方网站 rerollgame.com

Pixyul 算什么游戏公司，《Reroll》（暂译为：再世）又是什么奇怪的游戏？如果你仅仅依靠知名度来衡量一家欧美游戏公司和其处女作的话，就很有可能同一款创意十足的作品失之交臂了。本期要介绍的《再世》就是一款十分值得注意的新型网络游戏，这款游戏的特色有点类似于僵尸生存题材的《Dayz》，只不过，在《再世》中制造一堆烂摊子的灾祸是气候因素。

团队核心人员来自育碧

要了解《再世》到底是一款怎样的作品，首先得先了解一下美国 Pixyul 公司。这家总部设在蒙特利尔的全新网游公司，其实是由育碧公司的前任制作人 Julien Cuny 及 Louis-Pierre Pharand 联合创建的，整个制作团队囊括了《刺客信条》系列作的内容开发负责人和《孤岛惊魂 2》的制作人，可以说是荟萃了一群视频游戏业资深人士，而《再世》便是 Pixyul 在近期公布的游戏。

事实上，这款游戏目前还处于开发阶段，游戏到目前为止仅仅曝光了几组原画和一段视频，然而《再世》采集游戏素材的方式简直大牌到令人咋舌！为了在游戏中再现完整的地球全貌，该团队居然动用了搭载高清数码摄像机的小型无人飞行器来采集美术素材。制作者们通过无人飞行器获得的图片资源会被传输到 3D 软件上进行处理，并以此重建逼真的 3D 场景和物体。可想而知，这款游戏的画面将会有多么 IMBA 了。



游戏场景采集自世界各地



Pixyul 用于采集素材的无人飞行器



放飞无人飞行器！

玩家需要在大灾变后求生

回到游戏本身上，《再世》描绘了一个各种自然天灾席卷全球，人类文明处于崩溃边缘的世界。在这样一个舞台上，玩家的头等要事便是尽力生存下来。由此不难看出，这款网游的主题就是生存。那么制作团队要给玩家们营造一种怎样的生存体验呢？从官方最近透露的消息来看，《再世》将会是一款动作 RPG 网游。角色在这款游戏中，需要通过进食、睡眠、休息来满足生存需求。同时，你也需要不断的训练人物，使其通过学习和战役来增强生存力，并收集到更多的生存物资。

据悉，《再世》中也存在一些可供玩家选修的专业技能，考虑到制作者曾提到玩家可以通过垂钓、狩猎等方式来获得食物资源，并取得各类求生工具、武器和载具，估计这些专业就包括垂钓、剥皮、驾驶之类的技术吧。此外，Pixyul 也表示，在玩家进行狩猎、畜牧或开垦粮食解决饥荒前，需要先清理周边环境并彻底搜刮物资。因为你的求生工作可能会影响到周围人或其他生物，弄不好会变成敌人的箭靶，更糟糕的是，这款游戏里也有令人头疼的突变怪物！与此同时，玩家在游戏中可以用到的物品也可以说是多种多样，从官方公布的设计图来看，仅和战斗相关的物品，就有各式猎枪、突击步枪、撬棍、伞兵刀、防弹背心等十多种，角色甚至还能自己制造一些工具，而不管你创建的是怎样类型的角色，都可以无障碍使用所有武器，当然，能用和能不能用好就是另一回事了。



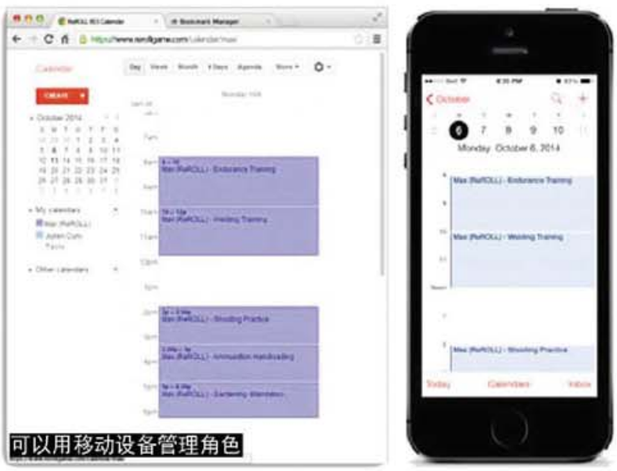
从游戏画面最下方的状态栏中可以看到，冷暖、饥饿等因素都影响到角色的生存。同时，电池、弹药和燃料都是玩家可收集的资源。另外，游戏中还有一些涉及包裹、行程等方面的东西



载具和帐篷设计图



已经公布的武器



可以用移动设备管理角色

TIPS 关于《再世》的角色操作，官方还透露了令人感兴趣的一点，那就是玩家可以在游戏中直接使用活动跟踪功能或通过你的移动设备管理你的角色。在使用移动设备管理角色的时候，似乎是可以挂技能的，莫非这款游戏的技能升级方式也和 EVE 相似？

玩游戏即可知道现实时间？

除了上面提到的几点内容以外，这款游戏的另一大亮点，则体现在一套名为“真实同步系统（Reality Sync System）”的机制上。透过官方介绍来看，《再世》的昼夜循环采用的是和真实世界一模一样的 24 小时制，不仅如此，玩家角色位于游戏中的那个地区，该地区的时间也和现实世界中的当地时间一致，更夸张的是，真实世界中的气候状况也会影响到《再世》的游戏世界，举个例子，如果美国的芝加哥正在刮暴风雪，那么游戏中的这座美国风城也将被白雪笼罩。换句话来说，如果《再世》哪天开放中国区地图的话，我们只要玩玩游戏就能知道现在的时间和天气状况了，仅以这一点来看，《再世》都足以堪称神作！



角色原画

总的来说，高度写实的游戏世界和多样化的求生体验，便是 Pixyul 力图通过《再世》带给玩家的东西了。顺便一提，Pixyul 目前在其官方网站推出了众筹募资活动，对《再世》充满期待的朋友可以通过购买游戏包的方式来支持这款游戏的开发，并成为该作的“天使玩家”（有机会获得优先体验，还能一定程度上主宰游戏策划哟）。

最后也顺便一提《再世》预定的问世时间吧，之前也提到过，本作会将游戏世界中的地球划分为一个个板块，然后在游戏中阶段推出，而第一阶段的游戏目前预定在 2015 年中旬问世，如果你喜欢生存题材的动作角色扮演网游，就请继续关注这款游戏吧。



阿汤有话说

上期给大家介绍了游戏里五大职业的新手上路和技能心得，希望能为读者提供帮助。而本期我们就深入来探讨单一职业的操作心得。要是你问我《自由篮球》里哪个职业最好玩，我当然会毫不犹豫的告诉你——中锋（C）。他不仅是最好玩最刺激的职业，也是操作要求最高、比赛中压力最大、胜负砝码最重的灵魂级人物，能把C玩转玩好了，玩其他职业根本不在话下。那怎样炼成一个人见人爱且人见人怕的强力中锋呢？本期我们就分几方面来逐一讲解。

键盘和手位是第一前提

键盘手位的操作技巧，现在看来这是最重要的，键位不熟，手法不正，操作不当，你永远不可能成为一个强大的中锋。而且我发觉大多数抱怨C难玩，没板、没帽、没卡位的同学（比如X先生）大多都存在这样那样的操作问题，因此，我要把正确的游戏操作方法告诉大家，当然这是适用于FS2所有职业玩家的，让我们结合键盘手位图来一一解释吧！

首先游戏的所有按键你要背熟，主要的按键分为三大类：操作类、交流类和系统类，相比一代游戏更细致、更人性化。下面表格中列出了所有键位的功能，一定要谨记于心。操作类这里就不细说了，玩游戏角色的基本按键，包括移动、运球、投篮等；而交流类的按键很多玩家都不熟悉，其实我觉得它比操作更重要，《自由篮球》是一个团队游戏，很多时候交流按键相当于一个指挥和执行战术的工具，在激烈比赛无法打字的过程中，布置战术、鼓励打气并提醒队友应该做什么。交流类按键还细分为，进攻局用词、防守局用词和准备时间用词等，键位要牢记在心，把握好使用时机。还有一个系统键位大家打开系统栏可以详细了解，这里我要提醒几个重要设置大家还是要关心，比如游戏的视角（F12），敌我识别和技能查询等等。

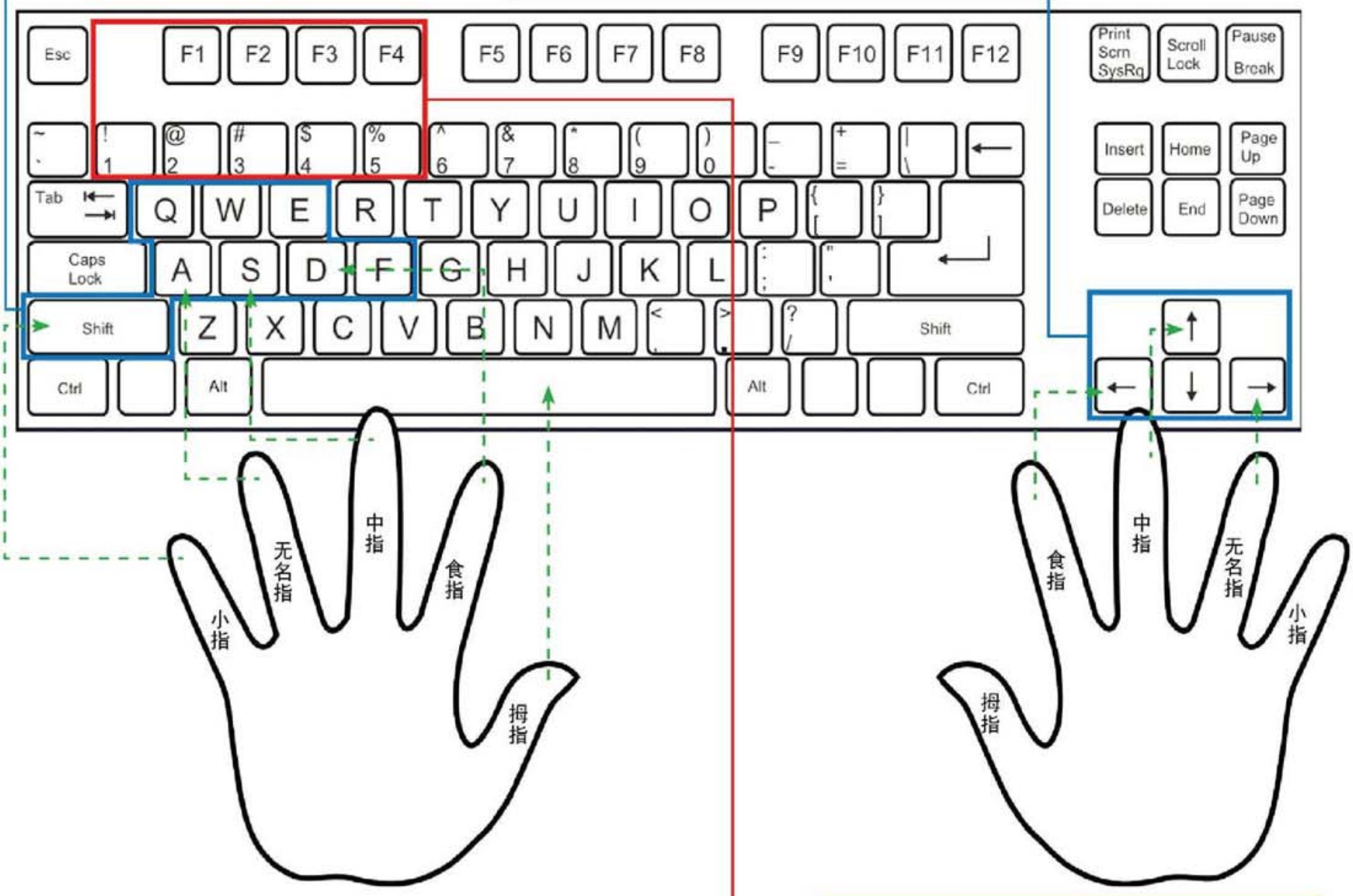


中锋绝对是所有职业中最具挑战性的角色

敌我识别选人物变暗，视角选空中聚焦


操作类键位	
←↑↓→键	角色移动
A 键	运球突破 / 分球
S 键	传球 / 抢断
D 键	投篮 / 盖帽
F 键	扣篮 / 空中接力
W 键	挡拆 / 紧逼防守 / 卡位 / 背身靠打运球(持球)
Q、E 键	指定传球（QE 代表两个队友）
Shift 键	加速跑（消耗耐力槽）

其次就是操作的手位(见下图示),你在玩这款游戏的过程中会不会觉得五个手指(尤其是左手）不够用？所以你要像最初学打字技能一样将手位在键盘上的位置确定好，小指放在 Shift 键上随时按，游戏中 Shift（加速跑）键的使用率很高，而且还要按住不放，拉开空挡、强力篮板、卡位等都要用到；无名指放在 A 键上同时可以照顾 Q 键传球；食指放在 S 键上同时可以照顾 W 键；而食指的用处最广泛，平时放在 D 键位上，使用时候还要照顾 E\F\G 键；千万不要以为大拇指没用，其实它是一个支撑点，尤其是当你要同时按下两个键（比如 WD 强力篮板 / 盖帽）的时候，用拇指支撑键盘按下去的效果就会更好了。右手位的操作相对比较简单，建议玩家可以打开小键盘用右手操作 1-5 数字键来进行队员交流，以此降低左手的操作压力。就目前来看，游戏的操作键位无法自定义改动，玩家一定要熟练掌握哦！



交流类键位		
进攻局	F1 键	挡拆（提醒队友给你挡拆协助进攻得分）
	F2 键	好机会，快出手！（提醒队友立即投篮得分）
	F3 键	传切配合！（不装传切技能的玩家是队友的噩梦）
	F4 键	不要急，注意节奏（通常用于控制时间，重新组织，记住一回合有 24 秒）
	S 键（无球）	传球！（召唤队友给你传球）
	F 键（无球）	空中接力！（召唤队友给进行空中接力配合，现在需要双人完成）
防守局	F1 键	坚守位置（提醒队友不要错位防守，留出投篮空挡）
	F2 键	防住这一球（提醒全队加强力度，紧逼防守）
	F3 键	我来防守（通常面对对方持球队员时使用，也是给全队打气）
	F4 键	换防！（提醒队友换位防守或者补防，通常在职业对位不平衡的情况下使用）
准备时间（开局前3秒）	F1 键	快拿球（提醒队友跑位，我要传球）
	F2 键	我来拿球（申请拿球，承担压力，鼓舞队友）
	F3 键	注意防守（提醒队友盯人防守，不要走神）
队员交流	1 键	漂亮的进球！（送给得分者）
	2 键	传的漂亮！（送给助攻者）
	3 键	对不起，我的失误！（向队友表达歉意）
	4 键	他们只是运气好而已！（向对方的进攻得分表示不屑）
	5 键	加油，我们是最强的！（鼓励队友下一回合）

系统类键位	
~键	查看装备技能
TAB 键	查看比赛数据
空格键	队友聊天
SHIFT+ 空格键	公开聊天
G 键	提出比赛弃权 / 弃权投票 / 训练弃球
F12 键	更改比赛视角（通常使用空中聚焦视角）
T 键	更换队伍

高阶技能的选择与心得

上个月大叔介绍了新手中锋技能（25 级之前）的选择和心得，那本期杂志我们就来介绍一下 30 级以后的高阶技能的选择和心得。随着等级越来越高，可以使用的技能也越来越多，当你到达 50 级就有 30 多个技能可以用，而技能槽最多（包含 RMB 槽）也只有 15 个空位，所以你只有选择其中最好的一半来使用，或者在有些特定战队需要的情况下来装备特定技能。一下推荐的都是中锋必备的技能，没有提到的技能不是偏门就是用处太少，所以正常情况下根本不用浪费钱去学，后期技能都很贵，记得从现在开始不要随便乱花自由币哦！



背打后仰投篮

学习等级：36 级

看到这个技能的动作，喜欢 NBA 小牛队的玩家再熟悉不过了，诺维斯基的标准动作，最近小皇帝詹姆斯也在学。这个技能操作起来也很简单，按 W 或背对篮筐，再同时按下篮筐反方向键 + 投篮就可以触发。某种程度上这是中锋的得分必杀技能，几乎无法盖帽。但坑爹的是它关联的是中投技能……中锋的中投你懂得……所以要玩好它中锋还必须学两个技能，那就是“中投强化”和“中投集中”，必要时还可加上一个“精准投篮”，这样一来这个技能的命中率基本可以达到小前锋中投的水平，用起来就舒坦了。不过，中锋的技能槽到后期是非常紧张的，评估下来如果不是为了特殊阵容（比如 C\PF\PG）组合的得分需要，一般 C 都放弃这个技能，还是做好防守这个很有前途的职业去吧！



后盖追帽

学习等级：40 级

这是中锋职业独有的技能，在上篮或扣篮的球员背后进行盖帽。根据进攻人员面朝方向按方向键 +D 键盖帽。由于后期敏捷职业的速度将会越来越快，所以该技能很好的弥补了中锋在速度上跟不上的劣势，同时也弥补了相对 PF 来说 C 在盖帽上的点数弱势，并拥有了 360 度方向的盖帽能力。所以说后期内线 C 是拥有霸主地位的，PF 需要全方面的发展，只注重内线很难与 C 抗衡。



顶防

学习等级：40 级

篮下防守时将对方推开，占据防守有利位置，按住 F 键 + 方向键移动。这是 C 到达 40 级进入大师房间后所必须要装备的技能，是抢篮板和盖帽的前提，不学不装篮下被打爆别怪谁！但需要提醒的是，顶防技能只能再对方拿球组织进攻时候有效，当球被投出，双方内线展开卡位篮板后，顶防就不能使用了，同时，顶防也不能将正在挡拆的球员推开，所以，使用技能时候要注意把握时机。



篮板卡位强化

学习等级：42 级

装备后提升篮板卡位时的移动速度，是初级技能的被动升级版。在实战比赛中你一定遇到过卡位移动速度过慢而抢不到高位的篮板，或者将对手挤出内线距离不够远而被对手分球、补篮成功的窘境吧！这个技能就是用来帮你解决问题的，必须要学。不过遇到 PF 的反卡位技能，强化了的卡位反而会更容易让 C 失位，如何应对请看后文分解。



背身接球突破

学习等级：42 级

是 C 后期很好的突入内线得分的技能，可以用来替代其他内线得分的方式。触发是需要背对篮筐，接到传球后立即按 W 键 + 方向键转身突破摆脱对手，紧接着扣篮上篮成功率非常高！不过需要提醒的是，C 的背身站位不能太靠近篮筐，否则转到篮筐底下就不能投篮咯。还有就是必须在对手靠近紧逼的情况下才有机会摆脱，如果对方内线龟缩篮下则该技能作用不明显。注意，如果身边有对方后卫谨慎使用，容易被抢断哦！





虚挡

学习等级：44 级

这是类似挡拆假动作的技能，挡拆有挡必有拆，这个技能就强调在“拆”的跑动上。在帮助持球队友挡拆时，你轻按下 W 键，触发挡拆动作的一刹那立即按方向键，你就会闪身切入，拉开空当。中锋的虚挡主要是为了切入内线上篮得分。但这个技能和背身接球突破有一定的雷同，而且不容易拉开空隙，等于徒劳。所以后期如果技能栏不够用的话，很多 C 都选择放弃这个技能。



指尖传球

学习等级：48 级

将篮板球迅速传至距离最近的队员，形成空位。其实这个技能属于中锋分球的范畴，因为他的按键是 W 键 +A 键触发。分球对于 C 来说相对 PF 还是比较弱势的，所以这个技能更适合 PF。再说传球效果还要靠队友的跑位，才能真正获得机会，不如稳稳地获得篮板后再重新组织进攻来的实际。所以，C 可以掌握，但使用时机还需把握好。



传球强化

学习等级：46 级

是初级技能被动强化版，装备后传球速度加快，被拦截几率下降。看似和内线关系不大的技能但却是非常必要的，因为后期高等级 PG 的断球和拦截实在太厉害了，如果不强化传球，传球属性差的中锋为成为全队失误的重灾区。所以我认为强化这个技能很有用，尤其是当你看到技能强化属性的效果后，你就不会觉得是鸡肋了！





卡牌选择

首先我们来说一下卡牌的选择，我纵观卡牌鉴赏里所有组合，除去加全部属性的神级套组不谈，还真没有几款套牌是适合 C 的，适合 PF 的倒是不少。所以建议你就放弃组套牌的打算，换成提升主属性的卡牌吧！而且需要提醒大家的是，并不是主属性提升的卡牌就是好卡，关键还是要看附加随机能力的效果，如左图中三个能力值都是内线技能的可以算是 PF 的极品卡了，如果抽到可以 6 星强化，且

基础属性是 +5 的那可就是极品中的极品咯！用卡片强化材料轻松提升到 +8 哦，PS：卡片强化材料也需要花自由币，所以千万不能乱花啊！

看我卡牌套组的选择的图片（右图），套卡 ABC 三张卡片，A 卡是进攻卡，我选择的是中投 + 背身靠打投篮属性的，很显然我的中锋进攻技能是逆天的“诺维斯基品牌”，当然 A 卡还是建议大家多使用内线进攻的属性提升哦；B 卡和 C 卡我统一选择了加篮板球能力的卡片，作为 C 来说，控制篮板球就是控制了比赛，作为对冲型技能自然是点数越高效果越好，两张卡还不是极品，强化以后就瞬间增加 12 点篮板能力了，加上加满的属性点和道具加成，我的篮板能力轻松突破 230 点，篮下控制能力提升到极致。



RMB 道具推荐

现在的网游你不花 RMB 想要玩得转那真是痴人说梦，免费道具运营的《自由篮球》也不例外。没花一分钱游戏中被人虐成猪头千万别骂别人是外挂什么的，你试试买个 RMB 特殊职业的 C，技能栏填满，+7 属性三件套穿上，外加极品卡牌套组和稀有宠物加成看看，算算大概也就 1000 块钱的投入吧，我也保证你被人骂成外挂。其实真正的外挂没想象那么多，大多都是高富帅用 RMB 堆出来的强力职业罢了。下面我就向大家推荐一些能明显提升你角色能力的 RMB 道具（时效性的装备就免了），既然花钱是必需的，那也要用在刀刃上不是？



特殊角色中锋

价格：880 点券　　时间：永久

优势：增加 20 点初始属性点数和一套专享卡片

购买 1 级的就足够了，不用浪费钱去买高等级，练级的过程中还能熟悉职业操作。特殊中锋有两个，你可以按喜好选择。“黑胖子”身体碰撞体积大，优点是挡拆、卡位和篮下扣篮能力强；“光头棍”身最高手最长，优点是篮板球、上篮和勾手能力强。当然还包括一些隐性指数在里面，拥有这样的角色给对手的就是压力啊！





额外技能栏

价格：380 点券　　时间：永久

功能：增加一个技能槽

怎么说呢，这个游戏到后期拼的其实不是属性点，而是技能，多一个技能槽，你就能多一个进攻和防守的方式，尤其在技能多而选择少的情况下。而且如果你仔细看一下红色的被动技能，你就会发现，多加一个被动技能堪比升 10 级的属性点啊，一共才 4 个额外技能栏，你可以选择买满或者按角色的需求购买。



1 元特惠礼包

价格：10 点券　　时间：每个账号限购一次

内容：3 天双倍经验自由币卡、成长点数重置卡和 30000 自由币

不用说了，必须买，其实根本不用花钱，官方随便做个活动就送你 20 点券了……



VIP 会员

价格：360 点券　　时间：30 天

内容：VIP 专享技能槽 1 个，VIP 额外经验增益和 100000 自由币

说实在的这个 VIP 会员真的不太实用，建议官方在增加更多的 VIP 优势，额外经验少得可怜，专享技能好是好，但还是时效性的，过了 VIP 就没了，唯一能派上用场的就是送的那十万自由币，中后期可以够买几个技能了！



RMB 属性服装道具三连套




特殊角色送的加全部属性 2 点的套卡



双倍经验自由币卡

价格：400 点券　时间：30 天

内容：账号内所有角色比赛结束后获得两倍经验和自由币

这个就不多说了，也有 7 天的双倍卡，要 200 点券，算下来当然是 30 天的双倍卡划算咯！当然也有双倍纯经验或纯自由币卡，想省钱的玩家可以投其所好。这个游戏快速练级才是王道，建议多使用双倍经验卡。

中锋三板斧技巧解析

所谓的“中锋三板斧”就是之前提到过掌控篮下的三项对冲型技能“篮板球”“卡位”和“盖帽”，所谓的对冲型技能就是于属性高低密切相关的对抗能力，是内线贴身较量的基本保证。一般来说中锋一场比赛能拿下 7 个篮板、5 次盖帽，卡位挡拆基本到位的情况下，全队胜率可以超过 60%。这就是为什么说 C 是攻防转换的发动机。

篮板球技巧

首先我们就要来讲解三板斧中最重要的一项“篮板球”的争夺技巧。中锋的抢篮板方式有很多种，也涉及到不少技能。在适当的板位选择适当的抢板方法，可以让 C 的篮板越来越得心应手。不过要提醒的是：篮板球属性点越高对篮板的控制能力也就越强，卡位的好坏也很大程度上影响到篮板的能力。目前 C 拥有以下几种抢板方式，分别是：普通篮板（D 键），强力篮板（W+D 键），补篮 \ 补扣（DD 键），分球（A 键）和指尖传球（W+A 键），现在让我们来对各种抢板方式做个横向对比，以便比赛中正确选择最适合的方式和时机。

抢板范围：强力篮板＞普通篮板＞补篮 \ 补扣＞分球＞指尖传球


开局争球记得向前一步，碰到 PF 提前跳起可按下 Shift 抢篮板

抢板高度：指尖传球＝普通篮板＞分球＞补篮 \ 补扣＞强力篮板

抢板速度：强力篮板＞补篮 \ 补扣＞指尖传球＞分球＞普通篮板

首先，当球弹到篮框时，需要判断会是高板、中板还是低板。对于中投不进之后的篮板来说，一般情况下都会是中低板，对于中低板，只要看到球碰框之后球变白色闪烁，就可以直接按 D 去秒板，即使有时按 D 之后会感觉有一些提前量。如果没有秒到中低板，那么就要利用分球的快速性去搏二次篮板机会。如果篮板的范围比较远，那就要使用强力篮板去抢。当然，如果卡位好，有充分的空间，那么可以直接快跑＋普通抢板即可。

而三分球或三分线附近的投篮多为高板类型，相对于前作高板规律性的“左投右抢，右投左抢”来说，本次《自由篮球》在高板的方位上规律很随机，不容易把握，所以有时候篮板球总是向你卡位的反方向飞很远，抢不到球或者被你卡在外围的对方中锋抢到也很正常，不用内疚，你不可能包揽一场比赛所有篮板，除非对方是水货 C。同时，你也可以用分球或者指尖传球来破坏对方的篮板。分球的使用一般是在自己无法获得有效的篮板位置，自己与球有将近 2 个身位，并且为中等高度篮板的情况下使用会比较恰当，不过相比较 PF 的分球来说，C 的分球比较弱，所以在位置好的情况下，使用分球反倒不利于抢板。

最后就是“补篮 \ 补扣”（DD 键）的使用，虽说这是使用效果一样的两个技能，但各自都增加技能的成功率，所以建议大家技能栏里都装配上。DD 是主要针对本方队员投篮不进的篮板二次进攻方式，也是需要 C 根据场上的情况来判断是否使用，比如说本方在篮下被帽或者不进，那么 C 就可以直接 DD 来完成篮板＋二次进攻，需要注意的是 DD 必须面对篮框才能够触发，所以在判断会被帽或者不进的时候按下 W 键来正面卡位，这样就能获取面对篮框的位置。而本方有空位的时候，C 可以用指尖传球（WA 键）直接在空中第一时间传给本方空位去得分，这些技巧以及技能的使用都是需要不断的比赛经验来获取的。



小贴士

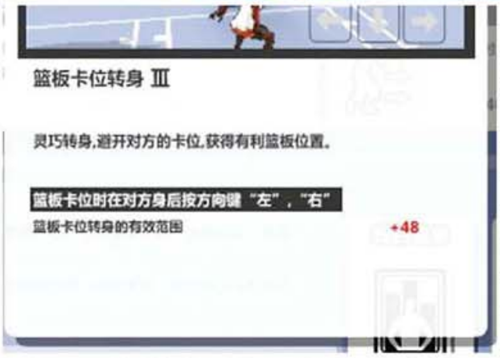
强力篮板的使用

强力篮板是 C 的独门利器，没有强力篮板，C 会少很多篮板的机会，我们应该合理运用好强力篮板最广最大的抢板范围。一般强力篮板用于较远的盖帽板和较大范围的高板，远距离低板也可以用强力篮板来秒板。它的操作通常是三键位组合的（Shift+W+D），按住 Shift 不放向远篮板快跑，然后同时按下 W+D 键抢板。这左手三指尖的配合确实有一定难度，要多加练习熟练掌握。一旦你习惯了强力篮板的操作，那即使不在最好的位置，那么也有很大机率能够得到篮板。比如一般的 3 分未进的篮板变成远板可能性最大，所以当 C 出去帮助己方的外线挡拆之后，而球并未进球的话，那么就应该首选使用强力篮板来获得球权。

卡位技巧

前文中已经提到过，篮下卡位获得好的位置是保障篮板球的必要前提。与卡位技能相对应的属性就是身体对抗能力点，这是对冲性最强的属性，要和对方内线直接肩扛肩的去顶，有时恨不得把键盘戳穿了……不过你的属性哪怕是比对手低 1 点，那也很可能在卡位上处于劣势。所以身体对抗也是要点满的属性之一。这个对冲技能在技巧上没太多变化性，主要还是要抢先占据篮框下的中心地点，后期如果让对手抢先一步，你还可以





用“顶防”技能将其推开。还有一点要提醒玩家，卡位只能用侧身和屁股去顶开对手，如果你是面对对方是无法将它挤开的哦！比赛中不要一直按着 W 键开紧逼和卡位，一般还是以盯人跟跑为主，偶尔轻按一下 W 键阻挡对手脚步。只有在持球手投篮出手后，才是你按键卡位的最好时机。

小贴士

破 PF 反卡位

对于中锋在篮下卡位的强势，大前锋（PF）有一个针对性的独门技能“篮板卡位转身”，专门用来应对中锋，俗称：反卡。尤其是遇到双 PF 的队伍，而 PF 都带着反卡位，那么就很容易失去原本属于自己的有利篮板位置，这让很多小 C 们都苦不堪言。很多 C 的玩家都在问，怎么破 PF 的反卡位，这里分享给大家一个小技巧。当 PF 使用反卡位与 C 抢篮板的时候，C 可以使用快速的轻点 W 键来使用小卡位，反卡位的使用前提是在对方卡位的附属上来实现的，所以当你快速点按使用卡位的时候，PF 就不容易得到你的位置。即使 PF 使用出来，也不会有好的板位，当 C 快速点按 W 之后，再看准实际长按 W 来得到有利的板位，在期间合理的使用 Shift 键来跑位置也能够帮助 C 得到更好的板位。

盖帽技巧

最后就是中锋的盖帽技巧。相比一代游戏来说，《自由篮球》里 C 的盖帽能力被削弱了，初始属性值不如 PF，盖帽弹跳力也不如 PF 强，但是盖帽的方式增加了，拥有如“强力盖帽”“盖帽抓球”“盖帽传球”“盖帽抓扣”“后追盖帽”等，让 C 的盖帽没有死角，同时也更具有攻防转换的能力。说实话常规进攻的盖帽真没什么技巧可言，官方特地在人物前方做了个扇形范围盖帽成功率提示栏，当扇形变成绿色时就是盖帽的最佳时机，但是这个设定实在鸡肋，那么激烈的比赛过程中，盖帽就是一瞬间的事情，有谁能集中精神到这范围颜色的变化？其实盖帽就是在对方假动作和真投篮之间的博弈，只有 50% 的成功率，关键看你的反应和运气。不过有两种进攻的盖帽我要特别介绍一下技巧，就是针对拉杆上篮和自由扣篮的盖帽，这两种上篮都是 SF 和 PF 的得分利器，掌握封盖方法，对全队实力可谓是一个很大的提升哦！



盖帽抓扣酷炫无比



拉杆上篮的盖帽技巧

拉杆上篮就是 DD 上篮，被称为 SF 的绝技，后期 SG\PG 也能掌握。想要封盖这种上篮首先 C 的位置要定好，不能随意移动，一般固定在篮框底下的范围里，上篮从什么方向过来，C 的正面就要朝向什么方向。SF 触发 DD 技能的第一时间里会出现普通上篮的假动作，你一定要稳住千万不要动，等到 DD 技能第二阶段拉杆收手的同时你立即按下 D 盖帽，注意不要按方向键，如果变成强力盖帽有可能错过第三阶段的上篮哦，有 W+D 盖帽抓球的话最好，直接抓下来转换球全。不过 DD 技能的封盖运气值更大，如果 SF 加上个假投真传（DS 键）技能和普通上篮一起混合使用，你的盖帽几率只有 33%。所以真正强力的 C 都善于观察，观察比赛中对手的技能使用喜好，以便抓住对手的习惯来增加防守成功率。

自由扣篮的盖帽技巧

自由扣篮是 PF 专门用来躲避盖帽的强力技能，几乎无法盖帽，但还是有技巧可循。C 主要是要学会看对方脚步，还必须装备了强力盖帽技能后才能达成盖帽。遇到对方 PF 的侧扣或者反扣时，可以利用跟随对方持球 PF 的脚步来判断对方的上篮（扣篮）方向，对方持球走左，移动跟随往左，对方持球走右，就跟随走右。一般情况下，绝大多数的 PF 扣篮或者其他职业上灵巧上篮的时候都是左边上右篮，或者右边上左篮，所以利用脚步跟随之后，就很容易在强力盖帽技能的加成下冒到对方。当看到他在左边起跳，跑到右边按右 D 即可，相反进攻方向同理，更何况后期 C 还有追帽这种变态的盖帽神技，所以 C 永远都是篮板下的霸主。



DARK SOULS II
黑暗之魂2



■编：X先生 ■美：grass

“《黑暗之魂》这个游戏在2011年上时候，获得了很多专业游戏媒体的好评。在游戏玩家中，因为它硬核的玩法和较高的难度，并没有非常流行，但是一些高精尖的游戏粉丝对它极其推崇。这款游戏的第二代作品马上就要上市。首先登录PS和Xbox家用机平台，随后在PC上市。《黑暗之魂2》的主角是一个被诅咒的人，已经遭到死亡的标记，可能马上会陷于虚无的终结。除非你能在旅途中找到治愈自己的方法，结束这种痛苦。主要的剧情故事和前一代作品无关，但是世界设定还是类似的定位。”

游戏类型	动作角色扮演	英文名称	Dark Souls II	游戏平台	PC、Xbox360、PS3
		制作公司	FromSoftware	发售时间	2014年3月11日（PC稍后）
游戏特点	硬核动作RPG，难度高	适宜人群	挑战自我、M向人群		


大气又吓人的过场动画


你遇到的所有东西几乎都想要杀死你。小狗都是恶魔


环境设计就是奔着让人精神错乱去的

难得要命

在玩这游戏之前，首先要清楚：你一定会死，而且会死上很多次。高难度也是它受到玩家欢迎的一个重要因素。一般的游戏设计师也就是偶尔刁难一下玩家，但《黑暗之魂》的设计师好像打心眼里痛恨玩家和玩家的亲属。一般的游戏过程是有惊无险的经历，《黑暗之魂》却真的是九死一生。在这种难度压力下，这款动作游戏可以强烈地抓住你的所有感官，引起恐惧症、幻听、晕眩症等等生理反应。《黑暗之魂》因为有着高难度却又让人想一直玩下去的游戏性，受到许多玩家的嘉誉与喜爱（总会有人追求“自虐”，被虐是会上瘾的）。二代游戏保持了这种难度设定。第二代的游戏和第一代相比较，难度近似一样。角色反复死亡之后，生命条的上限会明显下降，如果你是一个不怎么熟练的玩家，最后可能会变得只有一丢丢血。本来两刀砍死你的怪物现在一刀就能秒你。这种生命值下降是可逆的，游戏中的一些地方藏有珍贵的雕像，可以用来提升自己的人性，变得更加强壮。


游戏战斗节奏很快，一不小心就挂


这么密集恐怖的东西居然能恢复生命，需要吃下去吗？


角色身上可以携带三套武器切换


BOSS 战安排特殊技能衔接，考研手眼协调


大多数头目的细节都很丰富


法术特效并不夸张，甚至还有点落伍

为了让玩家更容易上手，设计师去掉了所有的累赘，提供一种纯粹的挑战体验。游戏的目标用户会继续忠于核心向玩家，不会向大众妥协。但是不管玩家游戏中因何而死，他都会知道为什么会这样。这是《黑暗之魂》的难度设计理念：“杀掉玩家很容易，但是更重要的是致死的原因，从死亡中学习。”当然有一些“难到不科学”的地方还是有了调整，比如多了几种回血的手段，碰撞体积也被大量修改过。角色需要与另一名角色十分靠近才能够制造伤害。另外还有一些地方二代甚至比第一代还要难，比如格挡和翻滚的无敌瞬间被移除，以前依靠格挡反击，或者翻滚闪躲的技术流一去不返。二代游戏的各种动画中，你并不会是无敌的。另外，像是在黑暗中需要火光才能看清怪物的经典设计则被完美地保留了下来。

“在你步入黑暗境地时，要提防到底什么在里面等待着你。”

说起来《黑暗之魂》主要是针对家用机开发，上一代的游戏 PC 版本并不让人满意，特别是操作手感生硬。本次的二代游戏引擎将使用全新开发的引擎，将 PC 作为主打平台。所以，《黑暗之魂 2》可以在 PC 上达到 60fps 的稳定高帧数，之前放出的游戏影像也是来自 PC，画面看起来非常棒。画面较前作有了大幅度提升，更加绚丽多彩。新引擎带来的最大改变就是魔法效果，人物施放魔法的效果会更加真实，更加绚丽。第一眼看上去，你会以为这是一部次世代游戏作品。尤其在敌人快被干死的时候，效果更加绚丽，而人物动作也不再呆板，并且添加了许多的动作细节。这款游戏的美术理念比较朴实，与其说焦点聚集到光影技术特效，还不如将怪物的表情和外貌无巨细展现主来。所以你可以看到这是一款有着写实风格，但又特别细腻迷





遭到小怪物围殴就要选择突破口，封住那些进攻点

人的魔幻游戏。游戏对电脑配置要求不高，能玩一代的应该也能玩二代。

第二代游戏同样提升的还有环境的可破坏系统。这种破坏对战斗和探险都会有很大影响，比如通过对敌人的一次准确攻击，你会发现一条隐藏的小路。不过这种提升也是相对的，在这种尺寸上的游戏虚拟动作和环境总有一点生硬，不自然。特别是人物移动时候脚步的挪动。环境可破坏也不是“完全可破坏”。实话说，它的画面流畅程度和《暗黑》或者《上古卷轴 V》还是有一点差距。



对黑暗恐惧和好奇是同步出现的



喜闻乐见的收集和解谜元素

不少玩家表示，《黑暗之魂》游戏里面那不堪入目的角色长相，让玩家们受了不少内伤。据悉，续作《黑暗之魂 2》里，开发组在人物角色脸蛋长相方面作出了大范围的修改。传闻一些来自韩国的整容医院医生也被拉入了开发组。



游戏中的职业会分成阶段等级

其实它和上古卷轴是两个类型的游戏，但常常会被放在一起互相比较。《黑暗之魂》一直不是一个开放的世界。这次二代游戏有相当于一代差不多两倍大小的游戏世界以及游戏时间。在剧情开始部分，初学者可以更容易地找到引导，细心的指导会带你通过各种旅途。“去哪儿？”总有清晰的指示：沿着小路、穿过索桥、朝着房子走等等。这样的流程在大多数动作游戏中都有出现。唯一留给玩家探索的是一些小洞和古老的建筑结构。类似地下城冒险和小沙盘战斗的方法，也是这款游戏另一种的乐趣所在。想像一下，血肉之躯闯入千年以来从没有活物涉足的地方……



怪物的细节制作精致，攻击和外观统一



玩家设计盾牌优秀作品



神秘的流浪商人会给你带来什么？

二代游戏制作了更深层更黑暗更复杂的武器定制系统。玩家可以根据自己的风格选择装备。在攻击距离上有优势的长柄武器，或者是施法增强的魔幻装备都能让你活得更久一点。比如之前游戏制作公司进行了一次《黑暗之魂 2》的盾牌设计大赛。让玩家自己画出心目中的经典盾牌。最终获胜的盾牌也真的出现在游戏中，成为极品装备。仔细看看这些丰富的物品种类和细致的数据，就会明白《黑暗之魂》骨子里还是有着日式 RPG 的基因。说到日式 RPG，就要交强调一下它在怪物设计上的用心，怪物的细节制作精致，攻击和外观统一，让人看了就感觉很害怕。


长柄武器的攻击范围有优势



属性、装备都是密密麻麻的数字


地面上的召唤符文可以召唤出帮手

多人契约游戏

游戏在主机平台上采用在线连接方式。多人模式的乐趣大大延长了游戏生命周期。《黑暗之魂 2》将会继续采用“在线验证”的运营方法。但它不会像《暗黑 3》那样要求用户永远在线。而是一种折中的在线 + 线下玩法。多人模式相比前作一个重要改进是带有了语音系统。另外游戏中的一些玩法，例如“印记召唤”、“入侵世界”或者“前车之鉴”也很有特色。玩家在路途中会发现地上的一道诡异血迹，然后就会提醒你在这里附近曾经发生过惨案，有一种前方事故多发路段请小心驾驶的错觉。




白色幽灵状态的小伙伴


玩家入侵玩家世界，敌对人物会变成红色





暗黑破坏神3 死神之镰

□编：X 先生　□美：grass

游戏类型	动作角色扮演	英文名称	Reaper of Souls
		制作公司	Blizzard
游戏特点	升级版刷刷刷	游戏平台	PC、Xbox360、PS3
适宜人群	刷不吐的人，有耐心的玩家	发售日期	2014 年 3 月 25 日

《暗黑破坏神 3》的资料片在前几个月的“强档预报”栏目中已经有介绍过。如果不出意外的话，3 月 25 日就会正式与大家见面。在游戏正式上市之前，谈论各种数值的改动意义不大。我们现在玩到的测试版本和最终上市的版本一定会有差异，就算正式版本上线后的数据也会随着补丁反复变动。那么我们就来谈谈数值以外的东西。

小编认为在死神之镰发售后，整体资料片对游戏的提升不大。但是，当一款你了解得一清二楚的游戏忽然之间给你一个惊喜，还是蛮有趣的。比如由于冒险模式对整个环境的二次开发，一些以前冷门的角落现在也被利用起来（第四幕的几个洞，我从 2012 年 6 月后就没再进去过，资料片里面这样的地方会被再次开发。）新的职业和新技能也是强力到变态的超级大招。如果你喜欢刷，资料片里又能刷得更爽了。


冒险任务全完成有大礼包

喜爱做的新事情

在新资料片中，玩家首先要做的是去第五章看看。

第五幕的区域设计得非常好，优美如画的背景，牛逼闪闪的怪物，还有永远诱人新鲜感；但整个新关卡的布局有点糟糕。第五幕的区域都是庞大而复杂的，要么是巨大深邃的迷宫，要么就是蜿蜒的多层墓穴，要么就是狭长又满是死胡同的地方。以后在这里刷怪刷经验可不是好选择，大量时间都用在跑地图上了。

不过没关系，游戏中新加的探险赏金模式才是“刷”的重点。在完成第一遍剧情后，几乎没有人会再用以前那种游戏模式，全都转入了探险赏金。赏金的金币和奖励会按难度比例提高，而且幅度很平滑，实在太适合刷刷刷。

探险模式是开放世界，玩家可以传送任何地方的小站，里面有赏金任务和耐奈飞天秘境。前一个要求刷指定系列怪物和头目，全部完成能有大礼包；后者给出完全随机的场景和怪物（比如天黑后的至高天，燃烧的教堂等等），甚至秘境中的怪物头目也是随机组合的。你也许会看到一个有大菠萝技能的骷髅王！每次玩真的都不一样，这点很赞。它们的奖励都不错，部分是新传奇和锻造新材料的主要获得方法。


这是一个寻（shua）宝（zi）游戏

乐于见的新变化

动态难度系统和新巅峰等级是资料片的最重要的革新（拍卖行还在其次）。

新的难度分为普通、困难、专家、大师和魔炼，魔炼之上还有六档可以调节。难度决定了你身上的 MF/GF 能力。这些难度可以在游戏中随时降低，所以遇见你打不过去的地方，就可以挑个难度再上，减少了玩家挫败感。而且新资料片加入了生存奖励的设定——通过一种“神奇的魔法”，玩家保持持长时间内不死的话，会得到更好的游戏回报。这样就避免了大家以前反复拖尸体的闹心玩法。少年，不是说你弱，该降低难度就降低难度吧。

原先的巅峰等级现在变成增加人物属性的新巅峰。新巅峰等级和资料片前夕 2.0 一同发布。在测试中，它升级所需的经验和升级速度一直被反复调整。计算起来，等你达到巅峰 800 级的时候可以加满防御、辅助和攻击的基础能力。随后依然可以增加你的核心能力。高等级人和低等级人差异极大，只不过是没有了新技能。

另外大家乐于见到的新变化就是传奇装备的多样化。射出小鸡的弓箭什么都给人带来更多乐趣。现在如果你打到一件好装备，它上面的特效词缀会用更加关联的方式组合，以前那种“多属性极品，一属性笑话”装备就没了。



无穷无尽等级，刷吧！

普天同庆新大招

说了这么多，玩家在升到 70 级的路上还会有个特别的乐趣，就是每职业的新技能。除了野蛮人的技能略显平庸，其他职业的新技能都有点“叒霸”。



野蛮人：天崩地裂，从天上掉下来很多石块和脏东西。伤害极高，可以进化成冰霜攻击等形态。无论哪里都可以倾倒垃圾哟。



法师：黑洞，一个短 CD 的控场技能，画面效果华丽。可以吸入敌人造成伤害。升级成不同伤害类型配合其他技能。



恶魔猎手：复仇，射出大量穿透性箭矢。同时在较近范围内进行随机 AOE 攻击。变身人形状大炮台。



巫医：食人鱼池，召唤持续性的池子，里面有大量食人鱼。可以升级单体控制或者群体控制。CD 短，巫医不愧为动物之友。



武僧：神迹，也叫黑化。在短时间内大量回复精气，可以提高机动性。进化成免伤、控制、回复等多种功能。

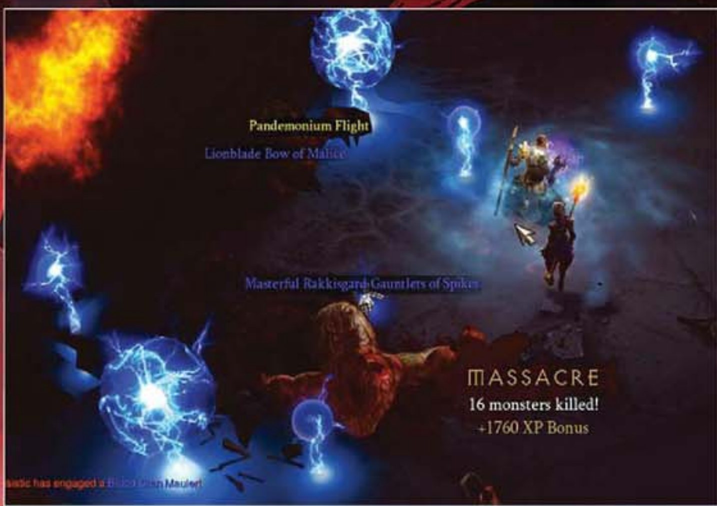
资料片里不光冒险者有新技能，怪物也有了全新的技能。比如随机词缀的怪物就多了几个新的绝招，威胁从高到低排列的话是这个情况：



闪电风暴：照着你的脑门就霹下一道雷。随后在地面上扩散出一个闪电池。几乎无法躲避，CD 较长。



毒素增强：这个词缀是一个延迟陷阱技能。怪物会抛出几个毒球，几秒后向外蔓延扩散出毒线。多条毒线互相交叉可能会组成一个毒网，范围较大。对玩家走位要求较高。有点像《魔兽世界》雷电王座里的那种巨魔火焰炸弹。



卫星阵：怪物放出一个闪电母球，这个母球持续向四周发散闪电小球。每个小球伤害不高，但是如果靠近母球，被很多小球同时击中就糟糕了。

寒冰脉冲：又一个延迟陷阱技能，十秒内周期性地发出冰冻的冲击。范围不大，绕开就好，但是如果一开始就被粘上的话，会损失血量。

虫洞：几乎没有威胁的词缀。怪物开启两个传送门，玩家可以在其中瞬间传送。感觉倒更像是 BUFF。



剑勇传奇：忍龙 Z

□编：X 先生　□美：grass

游戏类型	动作冒险	英文名称	Yaiba: Ninja Gaiden Z
		制作公司	Spark Unlimited
游戏特点	动画渲染 僵尸忍者	游戏平台	PC、Xbox360、PS3、iOS
适宜人群	东洋风味爱好者 僵尸漫画粉丝	发售日期	2014 年 3 月 27 日

《剑勇传奇：忍龙 Z》是一款第三人称动作冒险游戏，主要玩法就是跑位、跳跃、格挡和用那把刀砍僵尸。游戏的主角是一位叫做“刃”的忍者，他曾经是一位强大的忍者，有一天他受够了被弱者包围，就动手屠杀了自己的部族，并且向遇见的“隼龙（忍者龙剑传的男主角）”挑战。战斗中，他被隼龙砍去了臂膀和一个眼睛，几乎死去。随后他被某神秘的组织发现并救起。“刃”获得消息，最近发生了一场僵尸大爆发。“隼龙”似乎在追查僵尸感染的根源。为了向“隼龙”报仇，“刃”暂时同意帮助组织阻止僵尸感染的蔓延。

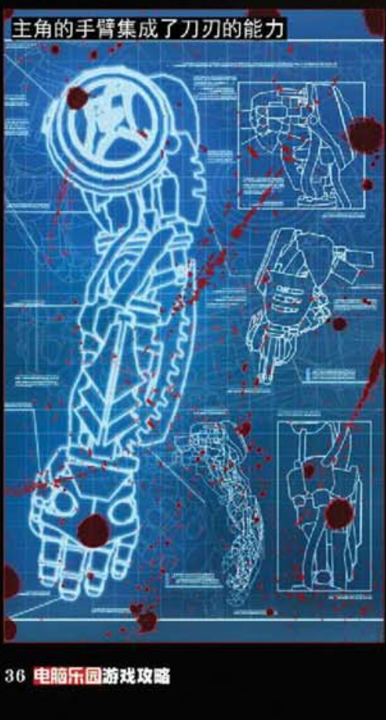
于是一场忍者切僵尸的游戏就开始了。


忍者砍僵尸还是挺新颖的题材




爽快的战斗系统、华丽的战斗画面、不断挑战高难度

游戏主角是一个半机械化的忍者。他的机械部分让主角有了超乎常人的能力。透墙观察等动作游戏的要素也就合情合理地加入其中。用这条高科技的胳膊“刃”可以阻挡子弹，甚至把一些僵尸拎起来，当作炸弹扔出去。除了大批僵尸的“无双”收割，这部外传产品肯定不会缺乏日式动作冒险擅长的 BOSS 战斗设计。随着游戏深入，玩家会学会更多的动作组合特技，面对更强的僵尸。


主角的手臂集成了刀刃的能力


机械手臂挡子弹——说得通


技能画面设计还是很酷的


美女也是不可或缺的，担任指导后勤任务


多种场景环境的互动，忍者的灵敏身手

游戏的画面采用漫画风格渲染。它的好处是可以表现夸张的画面效果。因为是冷兵器砍杀僵尸，各种血浆溅射的场面是少不了了。游戏极端血腥暴力，还有一些猥琐的性暗示内容，毫无意外地被评为“成年人专用”等级，完全不适合小朋友。整条主体剧情通过动作游戏常用的跑酷和跳跃等桥段衔接。战斗中，玩家可以通过刀剑和带刃的鞭子击杀无数的僵尸、敌对忍者和BOSS级的怪物。僵尸残肢可作为武器使用（如：用僵尸的胃向敌人喷射胆汁），玩家还可以将敌人肢解和斩首，大片鲜血喷射的场景经常出现。


剧情和漫画书一样推动



那种僵尸敌人最丑？




机甲战斗场面

游戏中面对不同类型的僵尸，有着迥异的对应处理方法。比如只有半截身体在地上匍匐的僵尸就需要下段位攻击才能奏效。最基础的僵尸是普通人感染点僵尸。他们和活着的时候一样平庸。你可以躲开大多数攻击。他们也比较不耐砍。电极僵似乎天生能带电。让他们短路总是一个好办法。燃烧僵尸是一种内心火热的僵尸。靠近他们都会受到高温伤害。胆汁僵尸，这种人生前是穿着防化服的营救人员。不过目前他们的身体被困在装备里面，自我侵蚀并且散发出毒液；火炮僵尸在很多时候，只是喜欢扔一些漂亮的瓶子；乌鸦怪力僵尸，这种东西的身体似乎能经受巨大的伤害，近身格斗能力也超强。双饿鬼僵尸，体型巨大的头目，永远处在饥饿状态。无论看到那种僵尸，努力砍砍砍吧。



南方公园：真理之杖

■编：X 先生　■美：grass

游戏类型	角色扮演
游戏特点	恶搞动画改编
适宜人群	原画忠实粉丝，美式幽默仔
英文名称	South Park: The Stick of Truth
制作公司	Obsidian Entertainment
游戏平台	PC、Xbox360、PS3
发售日期	2014 年 3 月 4 日

《南方公园》是美国喜剧中心制作的动画剧集，由特雷·帕克和马特·斯通创作。《南方公园》经常通过歪曲式的模仿来讽刺和嘲弄美国文化和社会时事的各个方面。它挑战了许多根深蒂固的观念和禁忌，并因其中的粗口、黑色幽默和超现实幽默而著名（有点像没品笑话）。片子在 1997 年首播，至 2013 年已播到第 17 季。有些电视节目评论它是和《猫和老鼠》齐名的动画片，不过它的主要观众是成熟的人群，而不是少年儿童。

南方公园这款游戏也已经跳票了好几次。最早实在 2011 年就已经开始制作，随后因为东家 THQ 的命运坎坷，它也被多次回炉重做。游戏的故事脚本由南方公园的创作者亲自参与负责。同时电视节目的配音演员提供了人物的声音。电视剧中的主要角色和经典笑点也被还原到游戏中。一般认为影视改编的游戏大多数会坑爹，不过这款动画电视节目改编的电影品质还不错，也许游戏也值得期待一下。


厕所级别的幽默风格


挑战想像力，也挑战幽默细胞


正儿八经的战斗画面


暴走时的反差技能释放


平时的探索场景，看起来像动画片，其实也有互动内容

这款游戏的定位是“轻”角色扮演。它有着大量成熟幽默漫画的内容。它的画面和电视节目一样，也是纸片风格的图像，基本上视觉效果 100% 忠于原著。如果你不调出操作界面，别人乍一看好像是在看一集喜剧动画。但其实玩家在场景中还是能发现丰满的层次和充实的互动部分。剧情发展和人物性格也比较鲜明（有着十几年底子呢！）。比如说你的武器可能是某一种用途让人害羞的“充电自动用品”，你的特殊攻击则是：放屁。你还可以开发自己内裤的额外用途……不过这些幽默感如何控制好也是一个难题。游戏和电视剧不一样，难免会出现一些重复内容。最终游戏效果如何，可能还要看这款被打磨多次的游戏最终上市后的表现。



越野摩托：官方赛

■编：X先生 ■美：grass

游戏类型	竞速游戏	英文名称	MXGP：OMV
		制作公司	Milestone
游戏特点	官方授权复原真实	游戏平台	PC、Xbox360、PS3、PSV
适宜人群	二轮骑士 “轰轰”爱好者	发售日期	2014年3月28日

有关“越野摩托”题材的游戏那是多如牛毛。几乎每个平台都会有这类“冲向土丘，高高跃起”的摩托竞速游戏。（比如说2012年，同一个工作室Milestone就有一款也叫世界越野摩托车锦标赛MUD的游戏）。如果把所有的画面和贴图外皮去掉，这类摩托竞速游戏的核心和天天酷跑、神庙逃亡没什么区别。

2014年发行的这款《越野摩托：官方赛（MXGP：OMV）》主要卖点是它获得了国际摩托车赛车协会（FIM）旗下世界越野摩托锦标赛MX1和MX2 2013赛季的官方授权。它这游戏和足球、篮球或者F1赛车一样，每年获授权发行主题游戏，给喜欢这项运动的粉丝一个电子版的娱乐（顺便圈点钱）。

这项比赛本身是一个纯爷们运动。MX1允许使用250CC的二冲程发动机和450CC的四冲程发动机摩托，这种机车的动能说强不强，说弱不弱，但带着骑手飞起来是没有问题的。腾空的感觉加上泥泞的场地，摩托车又是肉包着铁的危险驾驶方式——狂野激情自然感觉就出来。



游戏里有一连串凌空的刺激



越野摩托是混合着机油和泥土的危险游戏



肉包着铁，怪兽一样的动力



所有赛道都是全新制作，忠于现实。光照和3D环境、场边观众、旗帜都1：1还原



现实主义

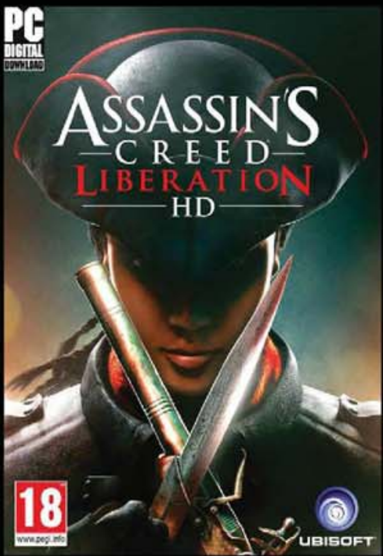
《MXGP》本作的正式版本内建真实比赛里60个著名车手资料、60辆定制赛车和14条专门赛道。游戏的规则也是完全照搬实际的官方比赛规则。厂商称游戏“逼真的物理还原摩托车，骑行动作采用动画捕捉技术，粒子污染物系统渲染环境，全新的地形变形引擎塑造临场感。”不过这些都是它的宣传语言。从目前流出的游戏实际操作视频来看，摩托车手的一些肢体动作还是比较僵硬，比如在腾空时候的甩车等花哨动作看起来有点奇怪，感觉都像是塑料的模型。一些冲撞和破坏效果也略显生硬。游戏中支持的该类小动作还是比较多的。车手可在腾空的时候做出双脚伸向车把前等特技。



运动游戏流行的生涯模式：扮演一个新车手，成长为冠军

其中的“地形变形”系统值得称赞。越野摩托车比赛中的一个关键看点就是场地会因为摩托车轮胎粗暴的碾压而变形。这种地表损耗能直接影响后续车手的竞技表现。甚至可以说：“没有人能两次越过同一个坡。”MXGP游戏中对这种场地要素的还原可以让玩家体验到《越野赛车》和其他竞速游戏的不同之处。

刺客信条3：解放



游戏关键字

操作女刺客解放奴隶
与圣殿骑士交手
回到18世纪
体验多面人身

游戏评级	18+ 拥有暴力成分和犯罪元素
制作发行	育碧
游戏类型	角色扮演
适合人群	《刺客信条》系列的忠实粉丝和历史剧爱好者

综合评分 8.4

画面	
音效	
创意	
游戏性	
操作	



小P羊

原本是PSV掌机独占游戏的《刺客信条3：解放》最近终于在PC平台上发布，游戏继承了《刺客信条》系列的惯有玩法，并推出了系列作的首位女性刺客角色。你可以在操控女主角艾弗琳的过程中，探秘18世纪的新奥尔良地区，深入了解当时的奴隶贸易和解放行动。本作有一些独创的换装玩法，换上不同的服装，可以采用不同的形式渗透入敌人内部，这让该作的乐趣大增。

女刺客大战奴隶主

编：小P羊　美：grass



和黑人母亲一同上街的幼年艾弗琳

作为《刺客信条3》的故事扩展以及外传性质的一部作品，以奥尔良为故事舞台的《刺客信条3：解放（Assassin's Creed III Liberation）》为玩家们带来了游戏系列的第一位女性主角——艾弗琳（Aveline）。其实这款游戏最早是专为PSV掌机所打造的，直到今年的1月中旬，《刺客信条3：解放》才在PS3、XBOX360以及PC平台推出了高清重置版。相对于下载量惊人的《刺客信条4》，容量连4G都不到的“解放”多少让人感到有些不太靠谱，不过实际上手后，你就会发现这款游戏一点也没有辱没《刺客信条》系列的高声望，同时，这部作品还为玩家带来了全新的换装玩法以及全新武器系统。当然，同正传作品相比，“解放”的确少了一些约定成俗的内容，譬如，这款游戏没有现代部分的剧情，地图自由度也远远不及可以开着寒鸦号到处转悠的《刺客信条4》。所以，如果你是一个眼光挑剔的《刺客信条》系列作的鉴赏家的话，恐怕会对这部作品略感遗憾，进而会挖苦开发这部作品的团队（本作由育碧保加利亚的索非亚工作室制作）。没办法，谁让其他几部作品太出色了呢？



小姑娘居然敢打“鸡神”的主意

故事发生在18世纪的奥尔良

和《刺客信条》的历代作品一样，《刺客信条3：解放》同样是一款依靠剧情打动玩家的作品。所以在正式介绍本作以前，还是先让我们来看下本作发生的年代及主角的性格背景。

喜欢《刺客信条》系列的朋友们都知道，3代的故事发生在美国南、北战争时期，而在游戏中会和3代男主角康纳产生剧情交汇的艾弗琳自然也活跃在这一时代。和经常与荒野为伴的康纳不同，艾弗琳主要在奥尔良地区活动，这块土地在当年堪称殖民国家的走私门户，英国、法国以及西班牙人都以奥尔良为偷渡港口，将来自欧洲的物资输送到北美东部的殖民地，这些物资中就包括被充作劳动力的特殊商品——奴隶。在艾弗琳很小的时候，奥尔良的奴隶贸易就成为了当地的一种生活方式，一些富有的法国和西班牙商人还形成了一种特殊的传统，他们会

和非洲、印第安以及克里奥尔女人结合，直到有更合适的妻子出现。事实上，艾弗琳的父母就分别是法国商人和非洲女性，这就是为什么身为特权阶层的艾弗琳却十分渴望解放奴隶的缘由所在。


当时缺乏人权的女性特别热衷于奴隶解放运动


变装参与解救行动


奴隶的惨状让幼年的艾弗琳触动很大

其实有关艾弗琳的故事不仅仅出现在《刺客信条 3：解放》这款游戏中，如果你玩过《刺客信条 4》的扩展内容的话，就会发现圣殿骑士所开办的 Abstergo 游戏公司，便以艾弗琳为主角设计了一款宣传圣殿骑士的游戏，号称艾弗琳一开始误入歧途当上了刺客，好在最终迷途知返。从某种角度而言，艾弗琳的故事就描绘了刺客与圣殿骑士战争的灰色地带，而本作的剧情看点除了看故事的最终结局是不是像 Abstergo 公司宣称的那样以外，就是看看康纳会不会和艾弗琳擦出什么火花了（毕竟康纳可是刺客信条 4 部以来唯一一个齐天大剩啊）。

子弹时间也加入了本作！

回到游戏本身上，为了刻画好《刺客信条》系列的第一位女性角色。《刺客信条 3：解放》特别为玩家打造了一个全新的换装系统。关于这部分的内容，我们会在稍微详细介绍，首先，还是来看看游戏的基本玩法。


女刺客也能在鹰点使用信仰之跃！


看到敌人头上的攻击标志瞬间 E 格挡


屋顶也是刺客的天下！

在基本操作方面，《刺客信条 3：解放》的总体操作方式和前几部作品相似。玩家主要通过 ASWD 来控制角色移动，不过和大部分动作游戏主要以“Shift 键”切换角色的跑动和步行姿态的设计不同，在这款游戏里，你需要按住鼠标右键来切换角色的行动姿态。顺便一提，如果想要角色原地起跳的话，则是按住鼠标右键再按空格键。在战斗打法上，本作依然采用了 E 键防反、空格键破防、鼠标左键攻击的固有设计，基本上，只要你是一个《刺客信条》的粉丝，要上手这款作品的难度并不大。不过，这里要特别注意的是本作新加入的连锁击杀模式。这个模式有点类似于《马克思佩恩 3》或《杀手 5：赦免》的子弹时间系统，简而言之，玩家可以在某场恶战之前进入时间完全停滞的准备画面，你要做的事情就是按下“T 键”进入连锁击杀模式，随后选中并标记目标，最后用“空格键”启动连锁击杀，迅速搞定多个敌人。连锁击杀模式的特点是可以让角色轻松处决多个敌人，而且艾弗琳会根据敌人的远近位置，自动选用袖剑或者手枪。



除了新加入的子弹时间以外，本作的女主角艾弗琳也同《刺客信条 4》的爱德华一样拥有手枪、吹箭这两类远程武器。以吹箭为例，你可以使用“Q 键”来瞄准射击，如果中途反悔的话，则可以按下“E 键”来取消瞄准，而长鞭则有点类似于《刺客信条 4》中的绳镖，可以缠绕住敌人并将其拖至艾弗琳身边左键处决。值得一提的是，出现在本作中的长鞭不仅仅是一种攻击武器，当女主角需要跳跃一个跨度



连锁击杀前先要逐一锁定敌人

较大的沟壑时，可以把长鞭当作摆索来使用。

为了便于初次接触《刺客信条》系列作的玩家能够尽快上手，这里也特别罗列出本作的几个常用操作键。

- ASWD：移动
- 鼠标右键：行走／跑动切换
- 鼠标左键：攻击／成功格挡后防反／标记目标
- E：格挡／取消瞄准／悬挂／盗窃／互动操作
- Q：使用远程武器瞄准射击
- 空格键：跳跃／激活连锁击杀
- V：开启／关闭鹰眼视角
- W+鼠标右键+空格键：信仰之跃／利用长鞭大跳跃
- T：开启连锁击杀模式
- R：切换武器
- Tab：开启地图



瞬间完成三连杀！

女刺客的手段也不含糊

在大体了解了《刺客信条3：解放》的基本操作以后，下面来看看游戏的主要玩法吧。和正传系列一样，本作也有“同步”的概念，如果主线任务的同步失败，就需要重新挑战任务关卡，而支线任务的同步率则相对较难达成，但是达成与否并不影响通关。举个例子，在游戏前期刺杀总督的任务中，如果艾弗琳不幸被守卫击杀，那么主线任务就算同步失败，你需要重新加载游戏再度挑战这个关卡，而如果你想要获得这段剧情的100%同步，就需要完成用枪处决总督的支线任务，这可能就要牵涉到一场比较复杂的缴械战。



刺杀总督



需要跟踪的目标出现了！

从某种角度而言，主线剧情任务是本作的核心所在。你在一边体验故事剧情，一边达成任务同步的过程中，将操作艾弗琳执行各种跟踪、窃取、暗杀以及破坏任务，这里主要介绍下跟踪和战斗方面的一些技巧。

在跟踪方面，艾弗琳可以躲在目标看不见的位置，比如紧贴墙角、爬上屋檐或者混迹在人群中间避开目标的侦查。需要注意的是，这一作的鹰眼系统并不如《刺客信条4》的好用，鹰眼不再拥有标记目标的用途，换句话说，你不能先用鹰眼标记目标，然后隔墙或隔着建筑物跟踪他了。但与此同时，这一作中的鹰眼视角却可以配合一个“调查”指令来发现目标

留下的足迹，从而推测出敌人早前的行动路线，方便艾弗琳完成跟踪任务。

而在战斗方面，除了不能避免的正面硬杠以外，艾弗琳可以用很多暗杀技巧来瘫痪和处决敌人。和前几部作品一样，通过暗杀的方式解决敌人的话是不算触发战斗的。你要充分利用这一点，来达成一些需要避免战斗的剧情任务。玩过《刺客信条 4》的朋友们都知道，装满稻草的推车、墙角都是无声无息地料理敌人的好地方，而身为美貌女性的艾弗琳还可以用诱惑的方式，将个别敌人引到无人处瘫痪。


贿赂守卫让他们给你让出一条路

穿梭于三种身份间的变装

提到艾弗琳的诱惑手段，这里就要谈到本作独特的换装玩法了。在游戏中，玩家可以在地图上标有“头像”的小间里进行角色换装。艾弗琳可以通过换装，在刺客、奴隶以及贵族女性这三种身份中进行转变。不同的身份意味着不同的优势，同时也有各自的缺陷。这里也详细说明一下。

贵族装束 在这一打扮下，艾弗琳会身着漂亮的长裙，这也就意味着艾弗琳将无法起跳、攀爬或者冲刺。同时，这一装束下的艾弗琳在战斗力方面也是最弱的，几乎不能使用任何武器。但是贵族角色的好处是增加恶名的速度非常缓慢，女性角色还能通过贿赂守卫的方式来进入一些警戒区，并可以利用魅惑的手段将个别敌人引至无人处瘫痪。

奴隶装束 打扮成奴隶形象的艾弗琳，其战斗力也就略高于贵族装束一点而已。可以使用部分武器，当然有很多武器、装备还是受到限制的。奴隶角色可以通过混迹在其他人群或者奴隶、工人之间来降低敌人的注意力，也可以通过搬运箱子的方式来避免受到注意。相对于贵族角色，奴隶身份提升恶名的速度属于中等。


头上有心形标识的敌人可以被诱惑走


利用女性身份来轻松达成任务


可供换装的小房间

刺客装束 在刺客装束下，艾弗琳会获得最强大的战斗力，各种武器、装备都可以使用，并且只有在身着这套装束的时候，艾弗琳才可以使用连锁击杀能力。需要注意的是，刺客在奥尔良可谓是声名狼藉的人群，即便你没有做任何提升恶名的行为也会受到守卫们的格外关照。

既然提到了三类变装对恶名值提升速度的影响，这里也顺便提一下这款游戏清空恶名值的方式。和《刺客信条3》一样，你在游戏中一共可以使用三种方式来清除恶名值。第一种方式是撕掉通缉令，通缉令在游戏地图上会以一张卷轴的图标显示出来；第二种方式是贿赂腐败的官员，如果你某一形象的恶名值太高的话，不妨变装贿赂；第三种清除恶名值的方式就更加暴力了，如果你犯了某一恶行被他人发现的话，通过料理掉所有的目击者同样能降低恶名。


撕掉通缉令


在鹰眼状态下调查他人的足迹

除了进行剧情任务以外，本作的游戏地图也为玩家们准备了很多可以开启的宝箱，以及可以进行地图同步的“鹰点”。值得一提的是，在这款《刺客信条》系列中的小容量作品里，居然也有服装收集要素哟！玩家除了可以通过一些任务和商店来购买道具以外，有些服饰的兑换物需要角色在相应的变装下，完成诱惑、刺杀或窃取任务后才能获得。同时，在这款游戏中也拥有一些诸如舞蹈、模拟海上贸易的小游戏玩法，



对于有收集癖的玩家而言，这些有意思的小游戏一定会让你乐此不疲。

到这里，相信初次接触本作的玩家们已经对《刺客信条 3：解放》有比较直观的了解了。总的来说，这不是《刺客信条》系列中最棒的一部作品，无论在画面还是游戏性上都比几部正传作品稍差一筹，不过这依然是一款好游戏，值得喜欢《刺客信条》系列的朋友们花时间体验。


切换武器的画面

合金装备 崛起

懵懂少年的复仇

编：X先生　美：grass

风险提示：如果你是MG系列的重度老玩家，也许会感觉这是一款完全不正常的挂羊头卖狗肉游戏。MGRR的玩法变成了动作砍杀类，这样可以吸引到一批合金装备的老玩家，也能给硬核日式动作游戏玩家带去欢乐。游戏的打击感制作有一定水准，敌人不像是纯粹的纸片。纸片一样的动作游戏砍过去就像砍到空气，MGRR的砍杀有较明显的实体感觉。作为白金工作室的产品，他们擅长的一些战斗的细节还不错，比如说敌人互相之间的误伤。还有很多动作游戏中的格挡反击，MGRR把这种理念升级融合，成为了自己的特色。它不是“防守反击”而是“进攻反击”：玩家在战斗中就能顺势完成攻防转换，让战斗的操作更加顺畅，不会有奇怪的QTE改变画面节奏。总之，思维缜密的设计给这款动作游戏增添了很多好玩的乐趣。



游戏关键字

动作外传 日式 科幻 夸张砍杀

游戏评级	17+
制作发行	白金工作室（Platinum）
发布日期	2014.01.09
适合人群	脸上有青春痘的人　锋与利的奴仆

综合评分 **8**

画面	
剧情	
操作	
音效	
创意	



X先生

虽然名字里面也有这《合金装备》几个字，但《崛起：复仇（MGRR）》是一部外传作品。它的主角、时代背景甚至玩法已经大变。整个流程并不是很长，除去前面一段教学和大量的过场动画，真正玩家操控的内容就更少了。总体说，这款游戏并不算太糟糕。没别的游戏玩的话，也能过过瘾。喜欢砍瓜切菜和偶尔潜入暗杀的玩家可以试试。



气体扰动效果



傻瓜都懂应该躲什么、砍什么

在游戏中的最重要战斗细节就是“斩”和“夺”系统。这水果忍者一样的玩法也叫“一阵乱砍系统”（雾）。只要在战斗中微妙的时刻把握住机会，玩家就能进入类似子弹时间的“斩”模式。它是这款游戏为数不多的鼠标操作体验优于手柄体验的地方。你可以随着提示滑动鼠标对敌人瞬间砍，砍，砍出很多刀。“斩”的画面效果还是挺爽的。开发商说最大斩成碎片数为300，就是把敌人切成300块小碎片。随后的“夺”系统是玩家获取能量和生命恢复的主要手段，只不过动画系统反复多次还是稍微有一点疲劳的。

这款动作游戏的弱点是战斗视角切换有点问题，特别是在面对多个敌人时，很多时间都被用于腾挪位置，找到合适的角度……如果是接近墙角的狭窄地段，无论如何调整都会感觉自己的脖子快要扭伤了。最要命的是，敌人就算在你的视角外，还是会频繁地发起攻击。

游戏的另外一个弱点是流程较短。作为一个单机游戏，最快四五个小时就能完成，也许需要收集要素来激励玩家的反复游戏兴趣。另外，千万不要略去其中的过场动画，要不然仅存的一点剧情也没有了。


斩是一种享受，斩中核心是一种技巧


吐槽一下，雷电好多招都是脚用剑的


主角形象难道是洗剪吹？


训练时候要注意听讲哦

游戏中除了常见的轻击、重击、连击、晕眩等设定，还有一种忍者突进的动作。忍者突进是一种高速跑动，会自动避开敌人的子弹，可当作一种闪避手段；自带跑酷效果可以高效跨越地形，同时还有专门的连招技能。在游戏后期，使用副武器（手雷和特殊装备等）也是战斗的重点。千万别光顾着砍人的爽快而忘记了那些看似“副”其实“主要”的辅助装备。

动作游戏的操作手感、爽快感因人而异。笔者也不好以自己的喜恶来强加于人。这里就是说一点其他内容。

有心理学家认为，对“长剑”这种大条状的东西崇拜，都是源于某一种古老的生理崇拜。砍杀和“in-out”是同一种行为的内外两面。视觉刺激和爽快发泄层面上的游戏内核只适合低龄的冲动的少年。这种游戏能帮助你加速血液循环，让血管、鼻孔、瞳孔一起扩张，但也仅此而已。MGRR的影音画面和战斗设计也许都能算上是优秀，但它远远不能成为游戏艺术。

《合金装备》系列的正统作品里，有大量对痛苦和自我本原的思考；而这部《崛起：复仇》里面相关内容就少了很多，反而加入了大量的激素和血浆。发行公司给它一个“复仇”的名字并不能支持无脑砍杀的行为，我们玩游戏的时候总觉得缺少了些什么。最不能忍的是，这款游戏中的主要人物居然全都是热血男人，而且角色身体细节奇怪地强调了各种男性臀部曲线和大腿肌肉——我不歧视性取向差异，我也能欣赏同性的健美，但别满屏幕都是这个基调好吗？难得见到一个女性角色，还是章鱼触手系的恶心货。这种设计让人不得不怀疑，制作方是否故意要把女性角色描绘成邪恶的存在。剥夺美好的事物，就留下无脑砍杀和仇恨——这种手段是独裁洗脑和极权统治常用的控制方法——那可一点都不好玩。难道在重要角色中加入一个漂亮点的妹子那么困难吗？


副武器搭配玩出不同玩样


游戏场景虽然不出挑，但也没有偷工减料


包装在美式外壳下的日式游戏


别问为什么，斩断一切！


游戏中见到猫记得砍一砍，有惊喜

魔域对抗



游戏关键字

纯正欧美系 神作
职业配合很关键
两年前 没做成回合算你聪明
被暗黑 3 坑了 能暂停

游戏评级	16+ 暴力砍杀场面及少量恐怖
制作发行	Cyanide Focus Home
英文名称	Confrontation
适合人群	暗黑系和传统 RPG 的玩家都可以从中找到亮点

综合评分 7.5

画面
剧情
操作
音效
创意



阿汤

这是一款很不错的角色扮演+即时战斗类游戏，其实早在 2012 年中旬就发布了，应该说是一款老游戏了，之前我们也做过新作的相关介绍。但是由于和暴雪的超级神作《暗黑破坏神 3》处于同一个档期，又没有中文版，所以很快它就被小编和玩家们忘却了，真可谓挣扎在“巨人”的阴影之下，而如今中文补丁的发布又让它走入我们的游戏视线。其实在游戏玩法创意方面，我个人认为它要比“暗黑 3”做得更好一些，俗话说得好：是金子总会发光的……有兴趣的玩家可以来尝试

挣扎在巨人的阴影下

编：Samtown　美：grass

《魔域对抗》（Confrontation）的游戏背景设定在一个名为 Aarklash 的魔幻世界中。当 Rag'narok 世纪来临之际，4 个派系为了争夺 Aarklash 大陆的统治权而互相倾轧：野蛮的树灵兽人族、凶狠的野兽族、可怕的狮鹫武士族以及恐怖的蝎子族。本作分为单机任务模式，以及联机模式。而任务模式下，只能统率着狮鹫族的精英们展开精彩无论而又刺激的冒险旅程，如果你想体验其他三个种族，只能在联机模式下满足你的欲望。



游戏的战斗模式，是传统的即时策略，意为你将控制最多数为四个的精英。在游戏过程中随着剧情的推进，陆续有其他各有特色的英雄加入。可以根据玩家的喜好，自由组合自己特色而强大的阵容。

职业大概分为几种类型：圣骑／狂战，刺客／枪手，法师／辅助。阵型的搭配对于战斗来说非常重要，简单介绍一下几个阵型。

万金油阵：圣骑＋枪手＋法师＋辅助。

这个阵型的特点：能抗能打，能持续。

菜刀阵：狂战＋刺客＋刺客＋辅助。

这个阵型的特点：三把菜刀狠狠抹灭一切敌人，但是遇到范围伤害的 BOSS，点操作需求很高。



三个火枪手阵：枪手＋枪手＋枪手＋辅助。

这个阵型的特点：遇到弱小的敌人，瞬间秒杀。遇到强大的敌人，风筝流慢慢耗死，基本上不想自虐就不要选这个阵型。

其中的技能分为 6 种派系：（红）伤害系技能；（黑色）控制系技能；（黄）增益系技能；（紫）减益系技能；（蓝）魔法抗性系技能；（绿）支援系技能。游戏的重点，就是各种技能的搭配，以及识别敌人的各种技能，从而来进行对策。金光一闪，英雄们升级之后便会获得属性点和技能点。每到一个阶级时，使用花费会相应增加。

属性介绍：

力量：影响近战攻击力以及致命攻击的概率。

体格：影响生命值。

敏捷：影响远程攻击力以及致命攻击的概率。

活跃度：影响回避率以及少量移动速度。

聪颖：增加红色技能的伤害和黑色技能的效果，降低敌人的抗魔。

智慧：影响黄、紫、蓝、绿色技能的效果，增强自身的魔抗。

能量也分为三种：黄色（耐力值，偏战士），紫色（信念值，偏魔战），蓝色（魔力值，偏法系）。英雄们都是依靠能量来释放技能的，回复速度的快慢也影响着整个队伍的实力。

此作中野外的宝箱中，你会很惊奇的发现，只有一种东西，那就是绷带！原来这个游戏中，没有打装备的概念了。你能够通过探索获得的只有三种东西，也是贯穿这款游戏中唯一能获







得的东西：绷带、武器点数/铠甲点数和符文雕像。绷带就是国人们爱用的血瓶，不过在这款游戏中，挺稀有，唯一的使用物品！

武器点数/铠甲点数和符文雕像是在游戏中通过探索获得。武器点数/铠甲点数每阶段有2个分支，选择了一边就不能选择另外一边。而符文雕像也分成3种颜色：黄（格挡、物防、魔防、体格、活跃度），绿（减少冷却时间、信念回复、魔力回复、聪颖、智慧），红（物理攻击、命中率、致命率、力量、敏捷）。

游戏的战斗还是相当紧张的，风格类似DOTA系列，只是你不再是控制单个英雄，而是控制一个小队而已。你需要合理的利用各英雄的技能，并且要仔细观察敌人的技能动作，善用SPACE（空格）可以暂停游戏，然后你有充裕的时间考虑战术，并且给每个英雄下达指令。游戏中还有各种小技巧，比如“拉怪”，“站位”，“卡位”等这些在MMO游戏中经常使用的技巧，才这款游戏中也能改变战局。







下面笔者来介绍一个神技：此神技名为“卡门”：就是利用2-3个单位，先固定在某个狭窄或者弯道口，让他们平排挨着站立形成人墙，然后由剩下的一名远程单位，去拉一下怪，然后火速跑到队友身边，一个甩尾，使拉怪的人与敌人中间隔着敌人，这样敌人就过不来了，在面对强大的敌人时，可以考虑使用这个技巧来逢凶化吉。还有刺客的隐身技能也需要大家善用，可以让刺客隐身躲过强大敌人踩踏机关来击杀他们，或者是偷取宝物。

在这款游戏中，做得比较写实，当你的单位进行攻击都会有一个攻击间隔，攻击间隔期是无法移动或者进行其他操作的。所以如果你想移动你的单位进行战术布置，必须尽量要算好提前量，不要让一个单位快没血了，才想起来要跑，很有可能你刚抬脚，你就挂了！如果英雄不幸在游戏中死亡了，也不要惊慌！只要你控制一名英雄点击死亡英雄，就可以进行急救，经过短暂急救后，英雄就可以回归战场。

游戏的可玩性还是相当高的，而且难度定位也很高。一个小精英在简单模式下也是那么容易就能碾压的，如果疏忽大意，搞不好还会死得很丢脸，因为敌人在简单模式下也是很强大的。游戏的场景制作还是相当不错的，只是人物建模略显粗糙，UI也不够精致。当你发现视角不是顺眼的时候，你可以按住鼠标中键，然后旋转视角，当你发现有开不开的门时，利用这个技巧你会很容易发现在角落的开关。总体来说，这是一款不错的策略游戏，力推策略迷去体验一把这款游戏。

百兆俱乐部 2014 二月会员游戏推荐

编：Samtown
美：grass



阿汤有话说

百兆俱乐部本期又来啦！主要是因为欧美大作都赶在圣诞过年前发完了，2014年最快的诸如“暗黑3资料片”“GTA5PC版”等都要到3月中下旬，所以大量的小成本和独立制作游戏赶在这个空当期里纷纷发布，期望赚取玩家的眼球。也有不少在移动端表现不错的游戏抓紧发布了PC移植版，力求剥取更多剩余玩家的钱包。反正小游戏也有小游戏的活法和乐趣，其中不乏内容新颖创意十足的佳作哦，大家不妨来体验一下！



双截龙：彩虹

吐血推荐：阿汤叔

容　　量　1500 MB
关 键 句　特别收纳的超容量作品，只为纪念经典
制作公司　WayForward
发行时间　2014年2月6日
官方网站　www.doubledragonneon.com



游戏中还有街机的动画

虽说容量超出了几百兆，但大叔还是铁了心地要把这款游戏纳入百兆经典推荐，为什么？因为它让我们又回到了当年那个红白机街机的岁月中，感叹时间都去哪儿了？都在机房里度过了……《双截龙》这个70、80后玩家所铭记的游戏名字，如今再度回到电脑屏幕前。由Wayforward（《魂斗罗4》制作商）和Majesco联手打造的《双截龙：彩虹》（Double Dragon : Neon）在登陆PS3及Xbox360平台后，今年两月初正式加入到了PC的行列。

本次的《双截龙：彩虹》为经典作品的高清重制版，还原系列原作的风格，2D横版动作游戏，剧情虽然是老套的英雄救美，不过也非常值得期待。游戏背景音乐很给力，从一开始就是激昂高亢的调调，到了BOSS关卡的时候，那就更是让人燃起斗志了。人物打斗时的音效也很不错啊，比如敌方美女摔倒或者被弄死的时候发粗的呻吟也是极有磁性的。


战斗画面还是相当华丽

本作还是一贯的英雄救美风格，开始的时候，己方的美女被坏人抓走了，然后英雄出现了，并且克服重重困难，历尽千辛万苦，终于抱得美人归。游戏中杀死敌方单位会有金钱或者是磁带掉落，磁带很有用啊，在游戏中按T键，就可以看到你的技能版面了，磁带收集的越多，你的技能或者你的生命值之类的东西就会越多，技能的威力也越大，而且你可以根据自己的喜好进行选择技能。游戏有存档点，不过这个存档点貌似有点坑，游戏中人物死亡的话，如果继续下去，你会发现你复活是在任务或者说关卡的一开始，并不是你死亡的那个点，这个存档点只能存档最开始的时候，如果最后BOSS战的时候死了，不好意思，重新来过吧。



如果玩家不仔细小心玩的话，会被游戏中的普通小兵弄得要死要活的，普通敌人也不是那么容易对付的，尤其是2个或者3个出现在一起的时候，所以尽量避免同时和3个以上的敌方单位打斗。如果非要挑战一下，友情提示：使用M键释放技能。不知道为什么，老感觉游戏中自己操控的人物不够灵活，控制不是那么的得心应手，应该是游戏本身控制方面出现的问题。但总体来说，这款游戏还是值得一玩的，就算不是对“双截龙”的怀念吧，这款游戏虽然被像我这样的广大玩家吐槽，但是我觉得尽管如此，它还是唤起了我们对于童年快乐时光的怀念，不是吗？所以我觉得还是值得一玩的，毕竟，那是我们逝去的青春。



神秘种族



容　　量　350 MB
关 键 句　横版动作角色扮演，移动端表现出众
制作公司　Robot Entertainment
发行时间　2014 年 2 月 5 日

这是一款由苹果 IOS 平台移植过来的游戏，游戏由人气手游《兽人必须死》（Orcs Must Die!）和英雄学院（Hero Academy）的开发商制作，玩家需要借助神秘生命体 Echoes 的力量消灭外星生物、太空盗贼和佣兵杀手。看到庞大的时空背景、世界观以及 3DARPG 三个方面的设定，十有八九会觉得游戏的玩法要素应该也会比较多元化，而场景也应该会比较开放，事实上却并非如此。首先本作有章节和关卡一说，单一场景的纵深和广度不会像其他开放式的 RPG 那样辽阔，所以本作更注重的是动作要素以及剧情上的体验。不过有一点值得赞许的是，尽管每一道关卡流程时间并不长，但是丰富的内容模式却给游戏起到了很好的保鲜作用，生存、守卫、突破三种模式玩家都能够在本作中得到很好的体验。



三种神秘的种族和技能





收割者：剑客传奇

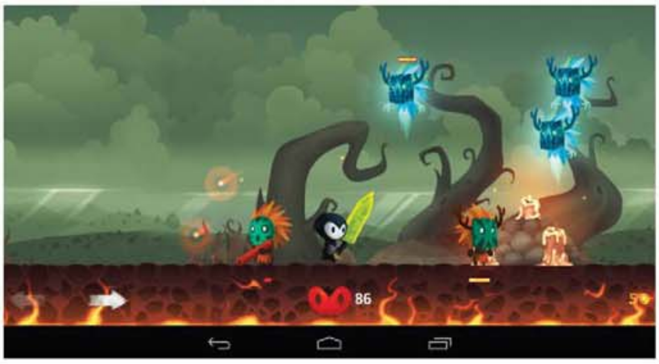


容　　量　32 MB
关 键 句　超级迷你，要素丰富，让人欲罢不能
制作公司　Hexage
发行时间　2014 年 2 月 9 日

这是一款之前在安卓移动平台很火爆的横版 ARPG 游戏，由 Hexage 自主研发的游戏开发工具进行制作。无论是游戏的光影效果，还是动作的流畅性，都展现了超高的水准。开发商这次以卡通化的视觉效果进行包装，从玩家扮演的主角“黑剑客”即可看出，游戏角色的塑造上整体偏向卡通化，营造出了可爱范儿。音乐方面没有选用大气的类型来衬托动作风味，反而是选用了略带紧张和神秘的音乐，搭配效果并不违和，算是中规中矩吧！音效上的表现则颇为亮眼，爽利的打击音效很好地诠释了“刀刀入肉”的视觉感。在同类 ARPG 中，本作的表现绝对有资格跻身前五。我们唯一的一点小建议就是作为 RPG 游戏，可能还需要在剧情方面更细致深入一点，这样才能获得资深玩家和媒体的良好评价，对游戏的推广评分都有很大好处哦。



三种不同的难度来满足玩家





诅咒世界大冒险

容　　量　350 MB

关 键 句　是典型的画面简单内涵深奥的解谜游戏

制作公司　BEAUTIFUN GAMES

发行时间　2013 年 12 月 28 日



记得前段时间一款名为《Limbo》（地狱边缘）的 2D 水墨风格解谜游戏受到了玩家的热捧，这款游戏以其独特的风格和玩法令人产生了很深刻的印象。而这款《诅咒世界大冒险》（Nihilumbra）也是一款类似的解谜游戏，本作有着令人一眼难忘的独特美术风格、简单的操作以及精心设计的重重机关和谜题，而且游戏的内容相当的艺术和内涵。游戏的主人公是一团黑色的虚空物质“Born”，它在无意中发现了巨大的混沌世界，同时它为了适应世界变成了稻草人的模样。玩家要帮助它冲破重重机关离开这个诡异的世界，另外也要从黑暗侵蚀的追杀中逃生。游戏的操作很容易上手，同时游戏所蕴含的淡淡的哲理和内涵也能够让玩家获得除了游戏乐趣以外的更多东西。目前游戏在移动和 PC 同步发行，感兴趣的玩家可以一试。



传说中的 BOSS 巢穴





紫发姑娘历险记

容　　量　350 MB

关 键 句　让我想起了经典大作“爱丽丝疯狂回归”

制作公司　Forever Entertainment

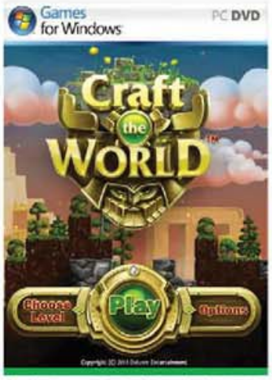
发行时间　2013 年 12 月 30 日



《紫发姑娘历险记》（Violett）是一款少有的极为精彩的冒险解谜游戏。需要玩家应用超乎想象的逻辑思维能力，反复尝试后才能找到通关的钥匙。而且游戏采用了童话式的表现形式，画风有美式漫画的风格，设定却带有一点黑色童话的感觉，千奇百怪的昆虫精灵，亦幻亦真的游戏空间，让这款游戏显得很热闹，营造出了一个梦幻的昆虫童话王国。由于游戏中提示不多，所以难度也挺高的，很需要玩家花心思花时间，是喜欢解谜游戏玩家的福音。游戏的基本故事是一家三口来到一个遥远神秘城堡度假，老爸老妈又一如既往的开始掐架，紫发小姑娘只好回到房间里发呆。在房间里她发现了一个老鼠洞，在里面找到了一款漂亮的魔法吊坠，吊坠的魔力将小姑娘吸了进去，当她醒来已经成了昆虫王国的囚徒，于是她开始了自己奇幻的冒险之旅……


游戏画面色彩非常鲜艳





创造世界

吐血推荐：小P羊

容　　量	100 MB
关 键 句	个人觉得可以用来替代“饥荒”，粉丝们不要错过哦！
制作公司	Black Maple Games
发行时间	2014年1月2日

《创造世界》（Craft The World）是一款由国外独立开发小组研发的经典经营策略类游戏。该款游戏的画面设计得很精致，运用了独特的沙盒策略模式，同时也结合了地城守护者、泰拉利亚和矮人城堡等经典作品的优点。游戏中的场景会随机生成的世界，里面将会有危险的怪物。玩家需要选择角色来扮演来建造矮人的城堡，收集资源，打造你所需的物品、武器和护甲来跟怪物进行战斗。是一款不错的消磨时间小作品，喜欢的玩家不妨试试！




地下发展地面战斗





无尽地牢

容　　量	100 MB
关 键 句	像素画面实在是让人很难接受啊，法国人！
制作公司	Amplitude Studios
发行时间	2013年12月21日



这是一款来自法国巴黎开发商制作的策略游戏，玩家很少有机会玩到法国人的游戏，因为他们实在是太懒了，不想动脑子，不过在他们骨子里也有天生的浪漫情节，不知道是不是会在这款游戏中体现出来呢？这部《无尽地牢》（Dungeon of the Endless）看上去像一部复古风格的太空惊悚游戏。游戏采用unity3d游戏引擎开发，是一款支持PC及苹果Mac平台的网游，游戏主人公及所属军团找到一艘被摧毁的飞艇上发现了侏罗纪时代的恐龙DNA，族人开始通过一系列事件和行动去追寻本族人的起源以及被摧毁的飞艇上到底发了什么。总的来说这是一款roguelike类游戏，混杂了塔防和RPG元素的游戏。




谁能告诉我这究竟是在打什么

文：跳阿玛　编：小P羊　美：grass



S4脱坑宝典：孤独一生的上单

国服的《英雄联盟》已经更新到了S4的季前赛。新的天赋、新的物品、新的野区地图让游戏变得完全不同。如果你希望自己“不要输在起跑线上”，那最好一上手就认清目前版本的强势英雄，毕竟，目前《英雄联盟》的平衡还没做到完全公正，要想获得比较好的匹配或排位成绩，笔者建议各位尽量选择一些当年版本的强势英雄，而本篇文章作为初级的脱坑攻略，将带领大家熟悉目前主流的上单英雄，及其出装和打法。如果你喜欢操作“孤独一生”的上单，就不要错过这篇内容哟！

一线上单英雄

在团战中有领军者之称的上单在S4版本可谓相当重要，由于目前玩家的水平日趋稳定，且由于野区和新视野道具的改动使得上单位置越来越考验选手自身的水平，所以目前的主流上单英雄仍然以半肉半输出的英雄为主。

荒漠屠夫－雷克顿

一直在玩《英雄联盟》的朋友们应该都知道，拳头公司在春节前把上单动物园削了一圈，其中就有鳄鱼的Q（削弱了伤害和吸血），但这并不影响鳄鱼上单一霸的地位，毕竟鳄鱼可以无消耗地使用技能，而且这些技能非常实用。鳄鱼可以依靠Q技能的吸血效果获得超强的赖线能力，而超肉的身板让鳄鱼在前中期所向无敌。

推荐神装：



龙血武姬－希瓦娜

龙女同样在春节前惨遭大砍，W和E技能伤害的减少让龙女的威慑力少了不少。同鳄鱼一样，作为一个半肉型的强势上单，龙女的推线能力首屈一指，其次，大后期的龙女开启大招平扑敌方后排也会打乱敌方的团战阵容，其W和E的魔法伤害以及Q和自身平砍伤害所组成的混合伤害更让敌方十分头疼。

推荐神装：



沙漠死神－内瑟斯


狗头上单的推荐符文

狗头在目前版本拥有最稳固的上单地位，被动的回血以及Q技能的成长和低耗蓝让狗头可以放心塔补，R技能可以提供自身超强的BUFF，同时W技能也是敌方ADC永远的噩梦。不过，狗头也在当前版本遭到削弱，现在狗头开启大招后，不能提升其他技能的施放距离了，但成长起来的狗头可以让对方完全绝望。另外，狗头的弱点就是25分钟之前需要拼命叠Q，这就代表了狗头在25分钟之前很难去支援其他队友。顺便一提，狗头早期可以出一个飞升护符来加速攒钱。

推荐神装：

祖安狂人－蒙多医生

如果你有段时间没有玩LOL的话，会惊愕地发现怎么蒙多这个S2的打野英雄摇身一变成了上单的一哥？这要归功于蒙多上单的开发者。蒙多由于本身的无消耗再加上被动以及Q、R技能的超高回复，使其变成了线霸。Q技能的菜刀在对线时可以磨血可以补刀可以防GANK，W技能可以当作日炎斗篷来协助推线，E技能开启后可以让你在任何情况下都能不漏刀，R技能的开启会让对方根本不想和你比赖线。同时一身肉的蒙多自身开启

W 和 E 后再加上日炎斗篷的 AOE 伤害俨然成为了一个标准的团队搅屎棍。不过蒙多上单需要特殊的符文（包括：精华回血、红色双穿、黄色固定护甲、蓝色成长魔抗）和天赋（0/30/0），请在选择蒙多时务必注意。

推荐神装：


让对手恶心的搅屎棍

迅捷斥候 - 提莫


提莫在 S4 赛季堪称超人

被誉为 LOL 代言人的提莫队长在 S4 赛季可谓大放异彩，总体来说，由于真眼的改动使得提莫的蘑菇阵让对手非常无奈，另外，由于 S4 上单的主要类型为半肉输出，他们普遍有不错的恢复能力和抗揍能力，而提莫这样一个远程英雄配合 E 技能的被动和 Q 的伤害 + 致盲效果，会让对面的肉毫无招架之力。如今，提莫的出装已经被开发成熟！

推荐神装：

二线上单英雄

冰霜女巫 - 丽桑卓：作为一个少有的法师上单，丽桑卓可以很好的和一些短手的半肉上单对线，同时，其拥有较强的回蓝能力，而 W、E、R 技能的自保功效使得这个法师也能在孤独的上单路上得以生存下来。


打小兵就能磨敌方英雄的血

武器大师 - 贾克斯：从游戏开始至今就从来没弱过，只是他需要一定的发育时间，就目前看来，主流的上单英雄不会让贾克斯在前期得到什么便宜，所以当贾克斯遇到对面的主流英雄后，也只能做抗压路，安心补刀，等到三相、破败、兰顿、水银鞋和春哥这几件装备出来后，贾克斯会让对面知道谁才是后期的霸者。



少林武僧贾克斯

傲之追猎者 - 雷恩加尔：在 S3 末期、S4 初期，狮子狗这一冷门英雄突然又被韩国战队开发为上单英雄，其夸张的赖线能力（W 回复）让这个被设定为突进刺客的英雄化身为纯肉英雄。独特的残暴值系统让狮子狗就算没有输出装一样可以在短时间内打出 3 发 Q，W 的回血和 E 技能的控制使得他在后期打团完全演变成了一个搅屎棍。不过在上个月的补丁中，狮子狗的 W 技能被大砍，于是这样一个上单暴发户又淡出了历史舞台。

熔岩巨兽 - 墨菲特：石头人一直是国内玩家热爱的坦克英雄，优秀的大招和超硬的身板让这个看似笨拙的英雄有了很高的实用性。无论是上单还是打野还是辅助（S4 多为辅助），无论他的发育如何，只要到了 6 级，只要石头人手上有一发 R，只要队友在身边，对面谁都会虚。石头人在上单的位置比较尴尬，没有很好的恢复能力，没有单杀能力，没有爆发能力，只能在上路安心发育求不爆，中后期靠团战赢得胜利。石头人上单的出门装是关键，一般魔瓶出门能让墨菲特攒更多的钱回家。

战争之王 - 潘森：潘森自 S2 赛季以来一直是上单一霸，低耗蓝高伤害的 Q 技能，带控并能刷新被动的 W 技能，以及主动被动双拥有的 E 技能，使上单潘森可以在前期压制各类职业，特别当一些玩家用了 5 红 5 蓝 +75 眼的极端出门装后，到线上就无脑 Q，Q 到你回城以保证自己的等级以及补兵压制。但由于 S4 版本的上单需要提供一定的抗压能力，而潘森如果没有输出装就会在团队中打酱油，他的毕业装必须有残暴和轻语，如此一来潘森的肉装就只能力不从心了。

海洋之灾 - 普朗克：船长在 2014 年 1 月时被用得非常多（高端局也有），其不错的赖线能力让他在线上可以安心补兵，同时魔瓶出门的船长基本可以把所有的蓝全部用在 Q 小兵身上，回城后的暴击小刀让他能够继续通过补兵扩大经济优势。另外，别的线开团时，他还能丢个全球大，混个人头或混助攻。船长在有了电刀后可以开始走肉，并在出完一件肉装后能继续出无尽这类高攻装备。虽然船长这英雄看似平庸，但一身肉装再加上电刀和无尽，就能使他拥有 IMBA 的站撸以及粘人能力！


船长刚出现时就颇受欢迎

巨魔之王 - 特朗德尔：其实巨魔的定义和蒙多很类似，差距在于巨魔是个耗蓝英雄，但由于他的被动会让他在线上持续回血，再加上 Q 技能的自身攻击强化，以及对敌人的减速以及攻击力减弱，让巨魔在线上不怎么虚对手。另外，巨魔由于后期大招的存在，让这个搅屎棍只要身上有一把破败后就可以无脑堆肉，在团战中只要对敌方的肉丢个 R，之后开 W 和 E 无线粘后排就行，当然有了破败和 W 提供的超高攻速后，巨魔打肉的速度也是堪比 ADC。不过由于没有突进技能而且脚短，所以巨魔的出场还是较少。

暮光之眼 - 慎：这个英雄其实说得有点晚，作为一个纯坦克，慎有很不错的赖线能力，他能提供全球大来保护队友，但慎在游戏前期的推线能力太弱了，一般对方英雄看到你选慎，都会选择推线，这会造成其他路以多打少的尴尬局面。不过对于新手来说，慎是一个极方便上手的上单英雄。


巨魔推荐天赋

文：干掉人龙　编：小P羊　美：grass



疾风剑豪亚索 双突进的爆发刺客！

疾风剑豪亚索是LOL第117位英雄。

《英雄联盟》最新推出的近战AD英雄——疾风剑豪亚索类似于一个爆发型AD刺客，这个职业的特点是拥有双突进技能，同时，他的一些技能对打野也有助益，这使得该英雄在打野和中单都游刃有余。需要注意的是，剑豪的大招必须配合击飞敌方英雄才能使用，所以，这个英雄和风女、美人鱼、牛头之类的队友配合会有奇效！

亚索的技能解析



浪客之道 被动技能

亚索的爆击几率翻倍。同时，亚索能在他移动的时候获得剑意值，他的移动速度越快，他的剑意值充满的速度就越快。当剑意值充满时，亚索在受到敌对英雄或野怪伤害时会自主激活一个短暂的护盾。

技能解析：继蛮王、潘森之后又一位能以暴击砍翻LOL中所有脆皮的英雄诞生啦！需要注意的是，暴击伤害削减享有最高优先级。举例：亚索的普通暴击（200%）只造成180%的伤害，而持有无尽之刃（250%）时则造成225%的伤害。而且被动的护盾数值是随着等级增长的，上限为60/70/80/92/105/120/140/160/185/215/245/280/325/375/430/490/565/650，不会随时间衰减或是增长。



斩钢闪 主动技能（热键：Q）

亚索持剑向前方猛戳，造成10/30/50/70/90+（1.0AD加成）物理伤害。成功施放此技能的亚索会在短时间内获得一层聚集风暴叠加，持续10秒。两层叠加后，下一个Q技能会释放一个击飞敌人的旋风。Q技能跟普通攻击一样，可以产生暴击并拥有暴击特效，它的冷却时间和施法时间能通过堆攻速缩短。如果亚索在冲刺中释放Q技能，Q技能会造成圆形（身边375距离）范围的AOE攻击。

冷却时间：6/5.5/5/4.5/4


Q技能的实际杀伤范围比图中还要再短一点，但是可以附加攻击特效

技能解析：Q技能是亚索的灵魂技能，前两发Q的距离非常短，比平A就长了大概一个身位，在对线时试图用Q去消耗远程的对手是一件非常不理智的事。善用E+Q的范围伤害效果会收到相当不错的回报，E到对手身边的小兵身上就可以消耗到对手，同时用下一发E回身后的小兵来躲避对手的反击。同时第三发Q的击飞效果配合E的突进可以造成许多意想不到的有效连招，让人防不胜防。


第三下激活的旋风飞行距离非常远



风之障壁 主动技能（热键：W）

亚索在冲刺时，可以激活W技能的被动效果，得到额外4/8/12/16/20%能量。主动使用W技能时，亚索能在身前制造一个缓慢漂流的风瀑数秒，风瀑会阻挡所有敌人的飞行道具，持续4秒。

冷却时间：26/24/22/20/18

技能解析：亚索的成名技能，可以说所有觉得亚索OP的玩家有99%都是因为这个技能可以阻挡所有具备飞行轨道特点的攻击，如果要列出一张可以阻挡的技能列表，那么这篇小攻略就可以作为连载出现了，因此你只要记住，所有能看见飞行轨迹的玩意都会被挡下就好了！


风之屏障无法抵挡防御塔的攻击



踏前斩 主动技能（热键：E）

亚索冲向一个目标敌人，造成 70/90/110/130/150+（1.0AP 加成）魔法伤害，每一次使用 E 技能会增加你下一次 E 技能的伤害 25%，最多增加 100%。另外，在 10/9/8/7/6 秒内不能对同一个敌人再次释放 E 技能。在 E 技能冲刺中使用 Q 技能时，Q 技能会攻击附近的敌人。

冷却时间：0.5/0.4/0.3/0.2/0.1

技能解析：突进技能，短 CD，但不是无 CD，突进距离无法控制，会出现突过头的现象，而且突进的范围短，满级时，6 秒内不可 E 中同一目标也极大地限制了使用条件，因此在突进前需要计算好飞行距离和路线，卡在对手的攻击间隙突进到对手身边就可以完成无损消耗，同时配合 Q 技能和亚索的被动可以完成许多不可思议的击杀。



E 技能的冲刺距离无法控制，需要自己把握好距离



狂风绝息斩 主动技能（热键：R）

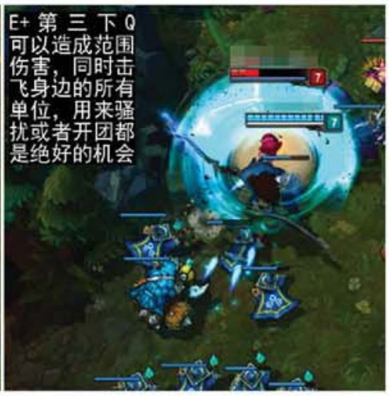
亚索冲向一个被击飞的英雄，造成 200/300/400+（1.5AD 加成）物理伤害，使范围内所有被击飞的敌人增加 1 秒被击飞时间，重置所有风暴叠加层数。同时，在 15 秒的持续时间内，亚索会获得 50% 额外护甲穿透（包括从物品、BUFF、符文、天赋中获得的护甲）

冷却时间：80/55/30

技能解析：类似于莫甘娜的 R 技能和蛮王的 W，只要有对手在大招范围内被击飞，按下 R，亚索就会自己朝最近的目标飞过去发动技能，你也可以手动选择其他目标，但是击飞效果的时间短暂和亚索大招的群体杀伤效果让手动选定看上去并不是一个很好的选择，持续时间超长的破甲 BUFF 也让大招不但用于收割非常好用，也是很有效的起手开团技能。需要注意的是，大招条件中的击飞效果并不单单指类似牛头的 Q 的把对手弹到空中，像 VN 的 E、机器人和锤石的 Q，只要能让对手产生位移效果的技能都可以满足亚索大招发动的条件。



大招可以自动释放至距离最近符合条件的对手身上



E+ 第三下 Q 可以造成范围伤害，同时击飞身边的所有单位，用来骚扰或者开团都是绝好的机会

亚索的战斗思路

亚索从设计之初就被定位为中单刺客型的英雄，初期怂，非常依赖装备。看过刚才的技能介绍，你就可以得出玩这个英雄时的大概对线思路了。使用亚索需要注意自己的走位，尽量利用斩钢闪在安全的位置进行补刀。如果是后排的小兵和炮车，就利用 E 技能让他在小兵间来回移动并叠加 E 的伤害来完成最后一击，并且依靠他被动的护盾来吸收伤害。当对面的打野爸爸来照顾时，亚索能够利用 W 来抵挡一部分的伤害同时用 E 技能冲刺回自己的塔下。当亚索达到 6 级，并也有一定的攻速装备时，就可以开始考虑利用一套有效的连招来终结对手。多多利用 E+Q 的方式来骚扰对方，并且叠加 Q 的层数，叠满两层后制造出旋风将对方击飞，接上大招和点燃完成击杀。同时，击飞的效果对打野来说就是最好的动手信号。亚索大招对于击飞效果非常的依赖，因此如果打野是自带击飞效果技能的英雄配合亚索则会形成更加致命的连招。在后期团战时，亚索更多的是作为一个收割者来完成击杀，因此切入战场的时机非常重要，大招破甲 BUFF 的存在让亚索在对付起一些堆护甲的坦克型英雄更加富有效率，只要切入的时机得当，完成五杀是一件相当轻松的事情。

天赋： S4 赛季 ADC 的标准天赋就很好用，只需要把初期的四点攻速转到减 CD 上就好。

符文： 建议两个精华吸血，剩下的一个精华攻击力。红色印记一个暴击，剩下全部插攻击力，蓝色五个固定魔抗和四个成长魔抗，黄色全护甲。



推荐天赋

亚索出装推荐

亚索和蛮王非常类似，伤害输出的核心就是依靠平 A 和被动所积攒的暴击效果，找准机会切入战场，三刀解决脆皮后回头再来收拾皮糙肉厚的前排。因此可以将蛮王的出装作为亚索的推荐出装，只需要小小变动就可以完美的满足亚索的需求。

前期出门：

亚索前期的线上能力非常弱，对线需要猥琐发育，配合天赋的吸血效果，就算不小心被点了几下也可以吸回来。建议在线上补到 800 就立刻回家买出贪婪之刃，不但可以第一时间有效补充经济，附加的暴击属性也非常适合亚索，接下来只要小心走位，大约 10 分钟就可以平滑过渡到电刀，同时还能补出一双草鞋。亚索的核心技能 Q 是能够根据自身攻速获得减 CD 的增益，当攻速在 1.4 左右时 Q 的 CD 时间就可以达到最高的 1.33 秒，因此过渡的追求攻速并不适合亚索，攻速鞋 + 电刀的组合就足够用了。

六神装：

亚索前期缺乏攻击力的缺点被他的暴击几率有效的弥补了，因此出完核心装就可以立刻向破甲和吸血装备转换，大顺风下甚至可以使用攻速鞋 + 三相 + 九头蛇 + 电刀 + 无尽 + 春哥这种丧心病狂的组合，Q 技能 1.33 秒的 CD 配合 2 秒的耀光特效，加上暴击输出，再利用大招的破甲 BUFF，即使叠加再多护甲的坦克型英雄也可以轻松解决掉。

逆风装：

如果情况真逆风到了需要出这套装备的时候，就要记住，别想着收割了，找机会第一个先手杀进人群击飞一到两个对手，大招点燃什么的都招呼上去，利用破甲 BUFF 争取在最短时间内秒掉对方的后排，然后想办法逃生吧。

编：小P羊　美：grass



世界第一 S4最强王者组的上单蒙多

LOL 可以说是一个藏龙卧虎的世界，而最强王者组就是见证平民英雄的舞台。这批站在 LOL 巅峰的非战队成员，在操作特定英雄的时候，拥有令人惊艳的表现力，譬如，美服玩家 Bunzi 的蒙多就拥有十分可怕的战绩。据悉，这位玩家从 S1 赛季起就在玩上单的位置了，一开始是玩兰博，如今，蒙多成为了他的自豪。事实上，Bunzi 在网上公布的首篇攻略就是上单蒙多的打法，下面就让我们一起随 Bunzi 来体验一番全联盟最令人头痛的搅屎棍蒙多吧！


Bunzi 可怕的蒙多战绩



民间高手的 S4 季前赛积分


Bunzi 的上单蒙多天赋



假如你对 0/30/0 的蒙多天赋不满的话，也可以看看 shy 提供的 4/26/0 天赋

天赋和符文的选择

如果你看过本期的 S4 爬坑宝典的话，应该知道蒙多打上单的话，对天赋和符文是有具体要求的。首先在天赋方面，Bunzi 推荐大家放弃所有不必要的攻击、通用天赋，将 30 点天赋点数全部投入于防御系。当然 30 点天赋点数是不可能把防御系的所有天赋都点满的，舍弃 4 个防御天赋的主要原因，是因为那些天赋并不适用于上单蒙多，个别天赋针对的还是打野选手。

符文方面，红色的双穿符文和蒙多的技能搭配很好，这个符文可以提供最多的穿透效果，比纯护甲或纯法穿的符文效果显著的多。黄色的护甲符文基本是每个英雄在游戏里都会带的，蓝色魔抗则建议选择固定魔抗，精华选择的是回血符文。提到精华的选择，Bunzi 特别指出很多人都低估了回血精华的价值，事实上，角色在线上一分钟这些符文就可以给你回复 97.2 的生命，如果你长期在线上的话回复量非常可观，这在无形中为蒙多提供了更好的赖线保障。

召唤师技能推荐



喜欢玩上单的朋友们都知道，上单英雄的常见召唤师天赋无非是以下几个，包括：闪现、点燃、传送、幽灵疾步、虚弱、治疗和屏障。在召

唤师技能的选择上，Bunzi 建议，闪现要优于幽灵疾步，毕竟蒙多的大招从某种程度而言，就有幽灵疾步的快速移动特性。治疗将优于屏障技能，因为蒙多一般肯定会出振奋铠甲，而治疗术的效果在这件装备的帮助下会有加成。至于点燃和虚弱的选择，则可以视团队其他成员的召唤师技能的选择而调整，如果队伍里有太多的点燃，你就可以改带一个虚弱用来在团战中砸对方的 carry。



Q 技能按百分比扣血，对面就算很肉也不能连续吃

蒙多的装备选择

以团战搅屎棍为最终成长目标的蒙多在出门装方面没有太多可考虑的东西，带上多兰盾和血瓶以及免费眼出门吧。和一些需要同时考虑输出和肉的半肉上单不同，蒙多几乎不需要什么输出装，你可以有多肉出多肉，把你的蒙多培养为想去哪就去哪的超级搅屎棍。成型后的蒙多会成为对手最头痛的存在，当你和对手开团时，冲入敌阵的蒙多会让对方的输出十分难受，不打蒙多就会被不断的骚扰，而集火蒙多的话，那简直就是团灭的节奏啦！

在这里，Bunzi 还对希望提高蒙多输出的玩家推荐了两件伤害装备，包括法穿鞋和大面具。出这两件装备的原因是，蒙多的技能多以法伤为主，法穿鞋和大面具都能带来法术穿透的增益，同时大面具还有灼烧效果。

W 技能的推线效率是很高的



出门装：

六神装：

输出装：

在装备选择方面，Bunzi 不建议大家出狂徒撑血，因为当蒙多拥有振奋、日炎斗篷和冰拳之后，血量差不多就有 3000HP 了，而在 LOL 中，最好是每增加 1000 点生命值配合 75 点双抗才是最合理的，当你有 3000 生命值的时候，双抗要撑到 200 左右，才算肉得不虚。

上单蒙多实战操作

在实战方面，Bunzi 的蒙多选择了 QEQWQR 的前 6 级技能升级顺序，并优先点满 Q，其次是 W，有大点大。之所以先升满 Q 的原因，是以为 Q 技能 280 的基础伤害对击杀低生命值的目标很有用，另外，按当前血量以百分比扣除生命值的伤害对于满血的 carry 堪称噩梦。可以说，正是因为蒙多有 Q 技能的存在，所以，这个上单才不怎么需要输出装。另外，菜刀也是个不错的消耗技能，你可以在开团前不断消耗对手，逼迫对手提早开团。辅升 W 技能的原因，是因为该技能是很不错的推线技能，团战中的作用也很显著。至于 E 则是标准的塔补技能了，为此最后升满（顺便一提，早期升 1 点 E 是为了更好的补刀）。



大招开启后可以快速回血

黏住敌人让队友方便的击杀



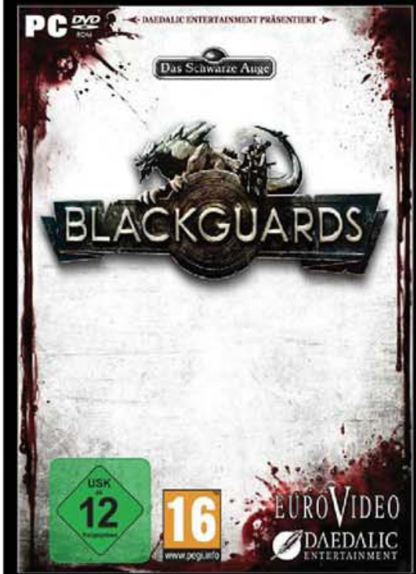
对线期：在游戏前期，蒙多要做什么事情呢？已经进入最强王者组的 Bunzi 认为你要做的事情就是拼命赖线，使用 Q 技骚扰对手并安心补刀是蒙多的主要任务。如果你的 Q 有缘让对手连吃 2-3 发的话，你在 2 级的时候就可以和对面拼一波血了。另外，在对线期间不要吝啬用大招增加赖线时间。

游戏中期：游戏中期的小规模团战，一般围绕着小龙展开。蒙多可以选择把线推出去，和队友一起抱团打小龙，或者单独带线推塔，E 技能可以提高你对塔的伤害。

团战打法：蒙多在游戏里主要扮演的吸收伤害的角色。Bunzi 的蒙多一有机会就会贴住对面的 carry。而在大招使用方面，其建议，每次团战你都要使用你的大招，能用就用，因为团队获胜的几率和你能用几次大招有关。



黑色守卫





百科攻略与娱乐打法



三月份会同时有几个单机大作发布。但在此前的一段时间，却没有什么大牌的明星游戏出现。X先生在做攻略的时候，反复琢磨，横向比较了很久：《魔法门10》已经被别人彻底挖掘，攻略做烂；《合金装备崛起复仇》太过直白，砍杀游戏也没什么好多说。最终倒是发现这款《黑色守卫》游戏还不错。它可以说是一个被低估的高质量作品。由德国工作组Daedalic出品。德国人的作风一贯严谨，只不过这个游戏的上手稍微有点难度，需要攻略引导一下。它源于传统PnP RPG改编，玩法有很大弹性，只要上手了，其中的乐趣不小，推荐给喜欢精巧战棋回合RPG游戏的玩家。另外顺便说一句，英文名《Blackguards》可以翻译为“恶棍”，更加贴切游戏内容，但是考虑到大量媒体已经使用了《黑色守卫》的翻译，所以下文沿用黑色守卫。

世界环境

想要了解透彻这款游戏，首先来看看它的环境背景，也就是“黑暗之眼（THE DARK EYE）”的世界观。黑暗之眼是首发于1984年的一部桌面纸笔RPG。它曾经是德国和欧洲最流行的RPG世界规则，在欧洲市场的流行程度爆表。

黑暗之眼的整个世界设定极其复杂。故事的核心发生在“Aventuria”大陆，你懂的，也就是一片气候条件复杂，环境多变的超级大陆。整个大陆被海洋环绕，陆地上面什么永恒冰川啊、热带雨林啊、邪恶沼泽啊……全都齐活了；居民也是多种民族和文化交杂：人类、兽人、矮人、精灵，地精等等种族恩怨纠缠；巨龙，独角兽还有恶魔都住在各自的旮旯里，然后那个世界里的植物特别危险一点，草药毒药都特别多。这一点在《黑色守卫》游戏里表现最明显了，用毒、解毒都特重要。

这次的《黑色守卫》故事主要活动范围在“Aventuria”大陆南方。主角不是穿着金闪闪盔甲的英雄，而是几个监狱中的罪犯。在总共五个章节里面，故事曲折，充满阴谋。玩家心中的道德会被多次考验。



以后你也许会记得这家德国游戏公司


世界城镇环境


整体世界地图貌似大版欧洲

游戏的时代背景可以参考人类历史上的文艺复兴时期早期。我们可以看到一些老古董的剑客打斗，还有丰富的城邦城市和兴盛的贸易。不过“黑暗之眼”的历史并非停滞不前，它拥有自己的日历，并且不断进步演变。经过接近三十年的传播、它有了前后四个版本的开发升级。游戏世界上百万的玩家（和他们的英雄）都是故事剧本的作者。他们一起参加制造出一个超大型的奇幻宇宙。2003年它的第四版规则推出了完美英文版，不过它在全球的影响力始终没有其他奇幻世界那么高。很可惜。

硬件配置需求亲民

这款游戏看起来画面一般般，但安装体积有10G+，游戏时间超过40小时。它里面有接近200张战斗地图——怎么样？其实不算“小制作”吧？这种假3D环境美术对硬件系统要求非常良心。因为基于DX.9制作，是上一个世代的技术，最低配置只需要2G双核芯片，2G内存，NVIDIA GeForce 8600 / GT ATI Radeon HD 2600 XT 以上，最小256MB的显存就够了。回合制的游戏，计算量也不是很大，三年前的老机器都没压力。

地图地域

游戏里的地图大得要命，不过还好你不用自己亲自走路。小地图之间的切换只要完成解谜任务就行，大地图虽然看起来很有气派，但主要还是点选就能移动。《黑色守卫》这里有大片原始的旷野，无人踏足，猛兽横行。这里到处肆虐着炎热的南风，灼人的阳光；然而这里也是人人都可以建立自己财富的自由之地。撒开你的脚丫子跑吧，史诗级冒险等着你。


场景之间的小地图用剧情触发解锁。


大地图会直接提示你的所在地和任务地点

1. 狂野的南方

游戏前期章节发生的南方也被叫做“狂野的南方”。这里和北方帝国文明化的格局完全不同。在这里没有任何大城市，甚至都找不到一条像样的道路。南方的人野蛮、粗旷，充满激情，但也可能在闷热的午后懒散一下。在这里，法律和秩序只能靠个人自己的自觉。城镇的统治者手腕毒辣。臭名昭著的赏金猎人不像是执法者，更像是刽子手。

第一章的战斗都不难，有点教学性质。

在游戏初期，玩家最先接触的是南方的小城镇。这里有铁匠和商人，卖装备、武器、药品和一些其他材料。有医生，收钱治疗。有酒吧，打听消息，还能休息恢复 MP 和 HP。城里可以找乞丐打听消息，触发支线。找到技能训练师。其他 NPC 可以对话的多点点，很多有支线。


城市交互只能点选，不能真的走过去。

2. 酋长国

酋长国是玩家进入到第二个主要场景。这里的声誉和南方的罪恶深渊 Al’ Anfa 齐名，比东方的暗影之地稍微好一点。九个公会统治着整个酋长国：这里有大量奴隶、乞丐、妓女、佣兵、毒贩……其他地方的败类都纷纷到这里来扎根。市内看起来像是一片混乱的大熔炉。在这里法律法规乱作一团，所以酋长国也被戏称为“万（无）禁之国”。

这里你会遇到一些真正的挑战。比如几个角斗场中的车轮战。带上足够的补给品是这个章节的重点。


这个城市里，你会遇到人类角斗士、巨人、老虎、鳄鱼和怪虫。

3. 绿色地狱



雨山上炎热潮湿的森林地区。森林人在其他地方很少见，但这里则是他们的天下。许多森林部落很“欢迎”来访者，因为他们是很好的“狩猎”对象。除了丛林人，这里还生活着不少笨拙的黑色食人魔。考古学家认为，蜥蜴人的古代祭祀圣地也隐藏在绿色地狱中的某个地方。

进入这个章节，你会找到很多“湿滑”的对手。你需要不同种类的武器对付不同的敌人。然后从这里开始，你就需要好好研究用毒和解毒。虫子的攻击力都非常高。

4. 蜥蜴沼泽和“大”湖

这片土地上最大的湿地是蜥蜴人的家园。这些冷血的古老生物生活在远离人烟的地方。普通人眼里，它们是顽冥不化的古老遗族，但据说这些人形生物曾经有过辉煌的文明。蜥蜴人一般不和人类交流，除非是进行钢材和铁器交易。最近蜥蜴部落袭击人类的消息越来越多，没有人知道背后的原因。

这里最难缠的敌人是蜥蜴法师和各种魔法怪物。推荐有强力远程上手先秒杀。这里的支线任务奖励都不错。



5. 神秘峡谷

这个地方特别神秘，也是你旅途的最终区域。这里有大量的魔法怪物和不死生物，还有龙和恶魔什么的，自求多福吧。



请在前几章节中多刷支线任务，准备充分后再来挑战。

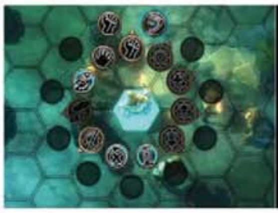
首先……



笨小编玩半小时才发现有快捷技能会乱说？

基础的快捷键就不说了，这里强调几个一般不会重视，但又非常有用的。请把快捷技能拖到左上方快捷栏。有不少玩家冒险到最后章节了，还在用中心轮盘慢慢施放技能。其实 1-10 和 QE 都能快速切换技能。游戏节奏快很多。

F1-F4	使用物品（1-4）
F5	快速储存
F6-F8	切换武器
F9	快速读取
V	高亮显示环境互动物品
B	战斗日志
X	地图中当前任务
Y	地图中当前位置
Shift+ 左键	直接买卖物品



点击人物或者点击左下头像都能召唤出技能轮盘。不同技能和等级都细分清晰。

路上的小伙伴

黑色守卫并非单人 RPG。你会有一支共同冒险的小队（全都是罪犯）。游戏中你的队伍成员陆续会有两个法师类、一个矮子战士、一个半精灵弓箭手和一个丛林战士。根据剧情发展，其中某些人物会提前离开你（这里不剧透）。

游戏的主角准确说是自定义角色。也就是上面那支队伍中的额外成员。在游戏开始，你可以从战、法、弓三种职业中选择一位自定义角色。黑色守卫的角色是任何人都可以发展任何技能，使用任意武器的成长模式。在游戏中没有角色等级，只有冒险点数（AP），你的冒险点数就可以用来当作经验值提升角色的能力。你也可以在随后的冒险中创建混合类型的职业。

特别提示，游戏中的矮人战士是绝对核心，有了好的装备先给他。远程弓箭手也是稀缺职业，可以把丛林人培养成弓箭手。因为有两个法师，一般情况下不会缺乏施法职业。

Niam 半精灵





通缉原因：

买卖违禁草药

偷猎

侮辱王室

惯偷

这个堕落的家伙一直躲藏在森林里。她曾经几次因为试图买卖南部的非法药物而被逮捕。据说，因为长期服用这类药物产生的副作用，她已经疯了。这个精灵坚持认为自己是光荣的贵族后代（没落王室的私生女）。最近，这个半精灵已经狂妄地进入王室的私家林地偷猎。她那些异端的箭头瞄准了皇家的神圣的鹅。

Naurim “某”人之子



通缉原因：

纵火

纵火杀人

多次斗殴

扰乱治安

走私



来自铁砧山的 Naurim 被认为需要对多起纵火和过失杀人罪负责。这个矮人按照他们部落的习俗，从事强盗和走私的职业。在上次流放中，他父亲的名字被官方正式删除了，所以他现在只能叫自己“某”人之子。他通常处在神智不清，或者思维混乱的状态。他常宣称自己被一条传说中的金色巨龙视为眼中钉，因为 Naurim 是这条龙威胁世界的最后障碍。

Zurbaran 伪・黑法师





通缉原因：

间谍罪

诈骗

制假

使用危险毒物

通奸

被称为黑法师的 Zurbaran 是一个双面间谍。他在多个互相敌对的阵营中被通缉。此外，他被指控对某位男爵下毒，然后勾引了男爵年轻的妻子与其通奸。这个流氓一直冒充王室成员，然而他后背的条状疤痕很明显地暴露出他是一个来自南方的逃跑奴隶。

Takate 丛林人





通缉原因：

谋杀

故意伤害

严重的故意伤害

伤害致死

虽然他来自雨山上的原始森林部落，但是这家伙没有保留他兄弟淳朴憨厚的特点；虽然他能讲一口通用的文明用语，但是这家伙的脾气一点都不文明。Takate 在角斗士学校中学会了自己的行为规范。战斗和流血一直是他生活中唯一的目的。他会像猫咪一样逗弄他的受害者，然后再无情地杀死他们。

他可以成为输出战士或者半远程。

Aurelia 女巫或者巫女



通缉原因：

异端女巫

拒绝真神

危害和平

蛊惑民众

练习黑魔法



小小年纪的邪恶女巫。谣传她的母亲也是一名女巫。这个孩子是她的母亲和恶魔私通产下的后代。她的美貌可能遗传自恶魔血统。这位少女恶名远播，她几乎反对世界上一切神圣高尚的东西。据说有许多无辜的人成为她的黑魔法的牺牲品，被她魅惑后做出了不可原谅的异端行为。

她和另一个法师的最主要差别是加入你队伍的时间。

战斗规则与数据（从这里开始都是干货）

这个游戏上手困难，但系统其实还是很简单容易的。不过既然我们玩游戏强调娱乐为主，那么不妨仔细研究一下其中的细节，面对敌人也可以知道怎么折腾。

属性

游戏有这八种属性：勇气（CO），智力（CL），直觉（IN），魅力（CH），敏捷（DE），敏锐（AG），体质（CN）和力量（ST）。

这些属性都可以用冒险点数 AP 直接增加。属性可以影响人物二级能力，比如战场机动性，战斗出手顺序和攻击值等等。具体在游戏中都可以看到，我这里就不重复了。

一开始创建人物就可以在基础属性中选择调配特长，如果属性没调好，或者使用系统自带的属性分配，可能之后的发展有点难。所以说游戏开始的简单模式和精英模式，其实还是选择精英模式对后面的战斗更简单一点……


亮蓝格子移动后可攻击，暗蓝移动不攻击。


红蓝条调节武器攻防倾向。

战斗规则

每个角色都有攻击、格挡、闪避、和远程战斗能力（AV，PV，DV RC）.

攻击 =（勇气 + 敏锐 + 力量）/5

格挡 =（直觉 + 敏锐 + 力量）/5

闪避 =（直觉 + 敏锐 + 力量）/5

远程 =（直觉 + 敏捷 + 力量）/5

武器天赋的加成可以在单类武器的攻击和格挡之间滑动微调（不超过 5 各点）。

武器天赋中的那个可调滑块对战斗的影响非常显著。例如：斧子和锤子一共有 16 个点，分配到攻击 9，格挡 7，也可以分配城攻击 10，格挡 6。请注意，远程武器无法招架，不用分配招架。不同种类武器的特长可以参考后页武器特长指导。

出手顺序

每次战斗回合开始时，每个角色掷出一个六面骰子（1D6），添加到他们的基础行动值（INI）上，然后再按照计算结果决定出手顺序。所以即使是行动值（INI）12 的人也可能比行动值 8 的人后出手。有些毒物和法术可以造成角色行动顺序改变。

控场型法师的需要优先考虑提高自己的行动值，保证在早期能放出技能。

创伤

游戏内有创伤系统，有些攻击可以让角色受伤，减少他们的属性能力和攻击修正，伤情可以叠加，需要通过治疗者或者绷带等物品治愈。法术系中也有几个高端法术可以疗伤。因为采用车轮战的玩法，照料自己队伍中的伤员非常重要。天赋中的“意志力”可以防止创伤，增加一次免伤机会。

轮到出手的角色头像会略微高起。



攻击判定

黑色守卫采用从原版的纸笔角色游戏中衍生出来的概率计算方法。

近战攻击基础命中率 60%。这个值会根据攻击者的攻击值和目标的格挡值修正。每相差 1 点修正 5%。例如，攻击值和格挡值相等，则命中率保持在 60%。如果 18 的攻击值和 12 的格挡值对抗，会提高命中 30%（6*5）合计 90%。9 攻击和 12 格挡会得到 45% 的命中率。实际计算用 20 面的骰子执行，结果 1 就是一次必中的暴击，结果 20 就是一次无视攻防的失手。

影响攻击值（AV）的因素有：

基础攻击值（从属性派生）

武器天赋攻击值

武器修正奖励

装甲负重修正

一般来说，特殊技能的攻击更难命中，除非“佯攻”这样的技能，可以提高命中，但是会降低伤害。

远程攻击采用相同计算方法，不过基础命中率只有 50%，那个骰子的 20 和 19 都是自动失手。

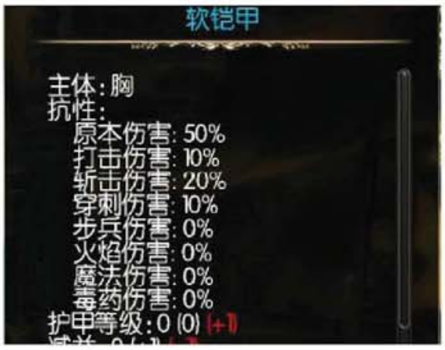
另外，远程攻击还有近、中、远三种射程范围，每个远程武器在不同范围上会有不同的修正，例如长弓在短距离范围内就不是最佳选择。再次强调，装备远程武器后，不能格挡，只能闪躲。

护甲等级和抵抗

游戏中的护甲分为绝对防御和种类防御两种。例如你的护甲是 1，同时对挥砍伤害抵抗 30%。那么就是说你会减少到 1 点伤害，然后如果对方是挥砍伤害，再减少 30%。

比如敌人打出 9 点穿刺伤害。你穿着一件护甲 1，穿刺抵抗 25% 的衣服，那么你就会受到 6 点伤害。计算方法是（9-1）*0.75。

魔法抵抗也采用类似的计算方法。



职业发展前途

基本的规则已经知道了，那就来看看你的职业前途。你和你的小伙伴都可以选择某一种职业方向升级。职业没有优劣之分，但是队伍中至少要有一个人必须会某一些技能，要不然可能很难应对特殊的战斗场面。前面说过，矮人战士是从前到后队伍中最主要的伤害承受者，推荐把他升级成纯防御路线。在冒险后期，你需要足够的远程先手，秒掉对方。这时候你可以选择伤害型法师或者补充强力远程职业。不过这游戏里的伤害法师不太容易成型。下面介绍每个职业成长的重点。

战士



擅长：
近战
伤害输出
坦克
武器专家，可以吸收大量伤害，不过没有别的方面才华，不能学习魔法技能。

适合战士的武器天赋：

一个合格的战士至少要有一种武器天赋达到 18 级。精通多种武器的战士能更加灵活地应付任何局面。如果你遇到一个免疫穿刺伤害的骷髅，战士可以通过切换一个钝器绕过这种伤害免疫。

盾牌可以提供比武器更多的格挡奖励，但是它也会降低你的行动能力和攻击值，特殊能力“盾牌精通（Shield Fighting）”可以修正这些惩罚。

如果一个战士在三种武器天赋上投入了 16 点以上点数，他可以学到特殊的武器大师天赋。这天赋提供了额外的攻击、格挡和伤害能力。

战士娱乐打法：

武器天赋选择高伤害双持单手，高频率攻击。辅助天赋集中武器／盾牌的组合，提供防御。

战士的重点属性：

除了武器天赋，战士特别需要某些属性。最重要的是力量属性，力量几乎影响所有战斗数据，攻击、格挡、闪避、生命。同时足够高的力量也能提升你的近战伤害。另外，敏捷，勇气，直觉和体质也是不错的选择。属性也是学习特殊能力的基础，想要学习某种特殊能力，一般都有某种属性达到一定标准的条件。例如，游戏中最强的攻击技能“锤击”。它需求 15 勇气、15 力量，14 体质，学会它就能有击倒的特效。

适合战士的特殊能力：

战士需要根据自己的战斗风格选择特殊能力。偏向敏捷的伤害输出者可以加“闪避”，“低级铠甲精通”，但一个正统的正面坦克一般选择“高级铠甲精通”和“盾牌精通”。

“趁机攻击”是所有近战职业都可以选择的投资，因为它可以对所有经过你身边的人计算增加一次免费的额外攻击机会。

适合战士的天赋

从重要到不重要排序：身体控制，意志力，军略和动物学，身体控制可以让角色抵抗击倒效果，不受环境和陷阱干扰。这是一个战士冲锋陷阵的基础。意志力可以降低受到创伤的可能。一个优秀的坦克需要适当投入意志力。队伍中至少要有一个人会军略和动物学，这样对付不同敌人都能做到知己知彼。天赋等级达到 18 级后，角色可以切换武器而不消耗回合动作。

特别提示，因为队伍中默认只有一个矮人战士，所以他的地位比较高。自定义角色选择战士是比较简单的打法之一。战士需要注意自己的移动性，同时搭配好自己的武器。具体武器特长参考下一页的武器介绍。

输出型的战士推荐使用双持单手，因为可以双武器涂上不同毒素，重型双手武器对判定惩罚太多，不推荐。



格挡每回合一次，战士也不应陷入包围。

法师



擅长：
伤害
虚弱敌人
辅助队友
治疗
他们是奥术能量大师，不过一旦魔法耗尽就太糟糕了。

适合法师的法术：

一共有四类法术，伤害、防护、削弱、加强。

初学者往往侧重于伤害法术。其实游戏中强化法术非常强大。如果使用正确，法师是一个伟大的辅助。每一个队员都可以从法师的法术中得到强化，但是要小心，不要在各个分支里分散投入太多。选择法术前，请三思。学会一种法术需要有联动的法术推动。在后期团战的时候，一些跨地形法术特别有用，如果是 AOE 就更加无敌了！



障碍物不仅阻碍走位，也影响施法。

设想一下，你希望在两个单体伤害法术中做出选择。其中一个会造成火焰伤害，它可以把东西持续点着。另一种造成魔法伤害，但它可以穿透障碍，渗入敌人后方，那就是很好的特性。最后你选择法术的时候也要考虑角色的智力和敏捷体质等属性。

对法师重要的属性：

对法师最重要的属性是直觉和魅力。属性和法术道路之间的关系十分密切。所以你的冒险点数应该被投资在直觉、魅力和勇气方面。如果你在战斗中一些魔法值不够，直接投资“精神力量（Astral points）”增加魔法值也是可以的选择。

法师的武器天赋

法师经典的武器天赋是棍杖。它们也是

不错的防御武器。不过在游戏中带有特殊能力加成的法杖特别稀有。

娱乐玩法：切换远程武器。其实这是法师在前期最实用的位置。

对法师重要的特殊能力：

毫无疑问，法术类的能力都是为了法师定做，你就在里面狂点吧。

另外，在法术能力之外的“闪避”也是非常适合法师。因为法师本身无法穿戴重型盔甲，所以他们需要依靠闪避来减少伤害。

适合法师的天赋：

对法师来说天赋不是很重要，但是在身体控制上面投入几点，也能让他们更好适应战场格局。法师的冒险点数一般比较吃紧，不会有多余的来点出生存类。

特别提示，一开始的法师几乎不会什么法术，这时候你也可以上去敲人，法师前期没那么脆，也能抗住几下子。早期法师拿远程武器也是好选择。自定角色选择法师是较难的打法。暴力多法师虽然前期很爽，但后期秒不掉人。



法师也可以改变地形，拖延时间。

猎人



擅长：

远程战斗

处理陷阱

侦查

非战斗技能

他们是万事通，但是万事都不——精通。

适合猎人的武器天赋：

猎人和战士一样，应该至少有一个武器天赋到达 18 级——当然最好是远程武器。其他武器可以选一种防御性的匕首或者剑。



很多战场道路狭窄，陷阱大有可为。

选择弓还是弩？

弓的伤害比较低，但它们可以使用更多的特殊攻击，所以它们更加灵活多变。弩是一般状况下的首选武器，如果你不想在特殊攻击中投入大量点数，只是需要实实在在的远程伤害，那么就选择弩吧。

适合猎人的天赋：

一个猎人想要玩得好，游戏中就必须与他人配合协作。一般你需要一个感知天赋良好的队员，帮你发现陷阱，解除陷阱，设置陷阱。陷阱有四个级别。天赋等级低于陷阱等级只能设置，天赋等级高于陷阱等级才能解除。

治疗，生存和街头智慧也是典型的猎人选择。身体控制是猎人可以选择的投资。因为有些战斗猎人需要带着敌人兜圈子放风筝。

对猎人重要的属性：

猎人的主要属性是直觉，重要属性是敏捷。他们直接决定远程攻击能力和陷阱的感知。由于重甲会削弱猎人的机动性，所以选择轻甲和闪避就是必须的了。

猎人的特殊能力：

使用弩的猎人，建议选择“靶向射击 targeted shot”和“神射手 marksman”；选择弓的则是招牌“三重射击”和“箭雨”

三重射击降低命中率，但它能造成瞬间造成压制性伤害。箭雨的优势是它不需要视野。可以绕开各种障碍。

如果你在远程战斗中投入了 16 以上的天赋，级可以选择“弓箭大师”的能力。这也是强烈推荐的一个能力。

特别提示，因为战士主要抗伤害，法师主要控场和 Buff 队友，战场输出的大部分要靠猎人。但是强烈建议猎人学习绷带疗伤和陷阱技能。在这些技能的中的投入可以大大提升战斗的容错率。

自定义主角选择猎人是较容易的打法。

武器与修正

剑：

伤害中等

招架修正良好

可以造成挥砍伤害

常带有多种特殊能力

没有锤击能力

刺剑：

伤害低

招架和攻击修正良好

造成穿刺伤害

出手顺序先手奖励

匕首：

伤害极低

攻击修正良好

造成穿刺伤害

极高出手顺序先手奖励

斧子与锤子：

伤害高

中低等招架修正

很少有特殊能力

造成钝器伤害

棍杖：

双手持握

伤害低

良好的招架修正

很少有特殊能力

造成钝器伤害

矛：

双手持握

伤害中等

远距离攻击（2 格）

很少有特殊能力

造成穿刺伤害

双手斧 / 双手锤：

双手持握

伤害最高

很少有特殊能力

有锤击能力

双手剑：

双手持握

伤害高

造成挥砍伤害

中上机会获得特殊能力

有锤击能力

编：X 先生　美：grass

攒机月月谈

早在 2014 年头上，AMD 就推出了新一代 Kaveri APU。不过到了最近，我们才能在市场上零星地看到有卖成品。最新的一代 APU 的代号分别为 A10-7850K，A10-7700K 和 A8-7600。这新货最大的创新是采用了“异构系统”。它能使 APU 中的 CPU 部分和 GPU 部分实现内存统一寻址，提高了效率。新的 APU 把计算机芯片和显卡融合得更加协调。它能用中低等特效，运行一些单机大作。调低分辨率的话，可以有 40 帧左右的流畅体验。新的 Kaveri APU 采用 FM2+ 接口，购买主板时请留意。X 先生个人不推荐现在马上入手全新的 APU 芯片，倒是原有产品的价格受其打压有所跌价，入手的性价比更高。

休闲实用娱乐电脑



CPU ￥379
奔腾 G2020

双核，2.9GHz 主频，3M 三级缓存。55W 功耗。22 纳米工艺。价格便宜。



主板 ￥469
华硕 P8B75-M

华硕品牌的 B75 全能小板。不超频、不多显卡已经足够使用。价格便宜，稳定性强。



内存 ￥279
金士顿 DDR3 1333 4G

和 G2020 的 CPU 配合，内存使用 1333 频率就刚好。虽然理论上比 1600 慢了一点点，但一般玩游戏感觉不明显。



硬盘 ￥319
希捷 500G 7200 16MB

一线品牌，16MB 缓存略小，但是价格便宜，质量可靠。传输速度和主板配合刚好。



显卡 ￥479
技嘉 GV-N630D5-1GI

核心频率 810MHz，显存频率 3200MHz，显存位宽 128bit，显存容量 1G（弱点），96 流处理单元（弱点）。80mm 大风扇散热，满载 28 分贝。五百以下显卡，值得一战。玩英雄联盟超级流畅。



机箱 ￥109
游戏悍将 U3 核武器

这套配件显卡小，主板也小；同时功耗低，发热低，对机箱要求不高。新上市的机箱都能替换，只要玩家自己看着外观舒服。这款 U3 算新产品，设计布局跟得上时代就 OK。



电源 ￥189
游戏悍将 RPO 400

单路 12V 额定 400W。主动式 PFC，智能温控。



显示器 ￥869
宏基 Q226HQLAbd

21.5 寸的 LED 背光 IPS 显示器。16：9 的比例，1920*1080 分辨率。5ms 黑白响应。简单说就是价格实惠才八百多。目前主流的显示器标准已经达到。



鼠标键盘 ￥39
现代 HYma61

便宜的键盘鼠标套装。采用双 USB 接口，适合日常使用。价格低廉。

总计：约 3100 元

流畅主流游戏电脑



CPU ￥709
FX 6300

原生六核的 CPU，使用 AM3+ 岔口。3.5GHz 频率。6MB 二级缓存，8MB 三级缓存。95W 功耗。



散热器 ￥139
超频三铁塔中置

AMD 的六核心 CPU 还是需要配一个散热器比较稳妥。超频三这个新产品采用中置智能温控风扇，四铜热管。支持全平台。



主板 ￥649
华硕 M5A97 EVO R2.0

数字供电的智能主板。做工优秀，板面整齐大方。



内存 ￥538
幻影 DDR3 1600 4G*2

据说幻影（Mirages）内存是三星内存的转世。其实内存产品差异很小，随便买一条 8G 的内存也好用。但考虑到 FX 6300 和这么好的主板，还是两条 4G 组个双通道吧。



硬盘 ￥319
希捷 500G 7200 16MB

硬盘产品同质严重，需要大容量可选择 1T 到 2T。



显卡 ￥1169
盈通（Yeston）R7850 1GD5PB

公版设计的 7850，双热管散热。860/4800MHz，1G/256bit。在游戏表现方面和 GTX660 不相上下。弱点是显存稍微小了一点。蓝宝石家有一款 2G 版本的，贵了 100 元，可以考虑替换。



机箱 ￥239
游戏悍将特工 5 雪装

倒不是这款机箱外观多么拉轰，就是它型号比较新，该有的新功能都有。



电源 ￥199
游戏悍将红警 500w

主动式额定 500W 电源，比上一套机器配置多了 100 瓦的额度。支持智能温控。



显示器 ￥1599
联想 LT2423

联想 24 寸高清显示器，WLED 背光面板。比较大。



鼠标键盘 ￥79
明基 BV310

防水防尘防跌落的耐用游戏套装。键盘尺寸较小。

总计：约 5639 元

内外兼修迷你电脑



CPU ￥1379
酷睿 i5-4570

Haswell 构架的最近一代处理器。四核 3.2GHz 主频。6M 三级缓存，84W 功率——这些干巴巴的数据没什么看头，简单说就是目前玩绝大多数游戏都足够，同时又不会浪费计算能力。平时算个 Excel 表格、打开 Ps 什么的也相当流畅。



主板 ￥849
技嘉 H87N WiFi

整台机器能够变小的关键。17*17cm 的尺寸。这款 ITX 主板不仅做工优秀，还自带无线和蓝牙。小机箱可以被放在客厅内，不用拉扯难看的网线。8 系列的芯片组自带千兆网卡，对以后家庭网络拓展留有余地。性价比也很不错。



内存 ￥519
金士顿骇客神条 DDR3 8G

骇客神条 BLU 系列的 8GB 内存。一般使用已经足够。如果对内存有更大需求，也可以挑选两条 8G 的。主板最多支持 16GB 双通道。



硬盘 ￥1299
英特尔 S3500 160G

2.5 寸固态硬盘。小机箱内不仅可以减少发热，对整机性能的提升也有帮助。虽然容量较小，但可以通过云储存或者外挂硬盘弥补。英特尔的固态硬盘依然有着统治级别的高端地位。



显卡 ￥2199
华硕 760DCMOC 2G

华硕旗下的迷你机箱专属 GTX760，长度仅有 17cm。超强的小尺寸显卡，浓缩高性能 1072Mhz 核心频率。直接接触纯铜散热。有些厂商用“萌系的外表，核弹的威力”来做宣传。另外华硕还有一个性能更强的 670 小卡（CUDA 更多），贵了六百元，可以备选。



机箱 ￥599
Node304

来自北欧设计的经典迷你机箱，铝材质的前面面板。内部采用模块化机构，不使用的托架可以拆下，兼容长显卡，也为走线留下空间。自带三个液压轴承风扇，防尘和散热兼顾。最多可以插 6 个硬盘，兼容 3.5 或 2.5 硬盘。



电源 ￥599
银欣 SST-ST45SF-G

SFX 规格电源。尺寸只有 125mm*63.5mm*100mm。体积是一般机箱电源的一半。特别适合 ITX 机箱的小电源。能源效率在这么小的尺寸中还能获得 80Plus 金牌的评价。



显示器 ￥1799
戴尔 U2412M

16：10 的稀有分辨率。理论上屏幕中能比别人多一条可见的游戏内容。其他方面符合目前主流的显示器性能。



鼠标 ￥299
赛锐 RIVAL

赛锐的新品鼠标。Avago 3310 光学引擎可以调节 50 到 6500 范围 CPI。独家专利的微动可以保证三千万次点击。



键盘 ￥99
优派 X4 血魔

自从优派的知识产权和运营策略变化后，就走上了奇奇怪怪的硬件道路。这款红色加重键盘的主要特点是颜色比较醒眼。键盘是很私人化的东西，玩家不妨自主选择。

总计：约 9640 元

游戏笔记本

低价小巧随身本：华硕（ASUS）X201E



超薄轻巧

X：前阵子有读者发来一个尖锐的问题：我们跑到 DIY 市场去买主板的时候，会感觉华硕的东西都是高级货；但是笔记本电脑市场上，华硕整机的地位就没有那么高。这是为什么呢？难道电脑不就是用华硕本身的主板制造的么？

这种现象背后的原因是一个谜。因为华硕品牌的定位关系，它的产品在 DIY 市场定价就是比别人高，但在笔记本和手机市场，它就走上了性价比的路线。比如下面这台小巧轻便的低价笔电。

大多数的笔记本，效能什么的都不能和台式机媲美。特别是小尺寸的笔记本，选择更少。华硕的 X201E 系列尺寸只有 11.6 英寸，毛重 1.2 公斤，厚度在 21 毫米 -25 毫米。这个尺寸的电脑用来玩游戏自然有些不够给力，不过它的牺牲不是特别大。X201E 装备 i3-3217U 芯片（U 系列芯片是主频 1.8GHz 低功耗版本），插 4GDDR 1333MHz 内存，日常的使用不会感觉有问题。如果调低特效，英雄联盟勉强也可以玩玩。考虑到它的价格只有两千多，是一款便于携带的笔记本选择。

参考售价：2699 元

外观有多种时尚颜色



平价中庸游戏本：联想 G510AT

X：联想笔记本在国内的市场占有率超级高。它的策略一方面是机海战术，把各种档次的配置铺满。另一方面是选择精简一些边缘功能，强调突出市场关注的指标。结果就是玩家们会发现它有一款看起来各方面都基本达标的电脑，价格还特别诱人。比如说最近市场上这款 G510AT 就是一个好例子。它的 i3 型号只要 3499 元，i5 型号也只不过 3799 元。配置上可以看到它是 i5 4200M 芯片 4G 内存，500G 硬盘，2G 独显，DVD 刻录。它这个 i5 4200M 是双核四线程的移动版本，性能接近台式电脑的 i3-3220，玩游戏已经很不错了。显卡它配备的是 AMD R5 M230，这个东西的性能接近老版本的 HD 8570M。说实话，它在游戏方面的性能是不够看的。虽然有着 2G 的显存，其实也就比一般的核心显卡稍微强那么一点点。能玩英雄联盟，玩 DOTA2 要关闭不少特效，大型网游可能会有一点卡。这款笔记本电脑适合主要用来学习和日常应用，偶尔玩一点休闲游戏的玩家。单机大作就不要想啦。

联想（Lenovo） G510AT 15.6英寸笔记本电脑（i5-4200M 4G 500G 2G独显 摄像头 DVD刻录 Linpus Lite）黑色
联想15英寸超性能2G显卡游戏本，\(^o^)/~万箭穿心低价限时疯抢！

别看它 2G 显存，游戏性能一般般啦


整个外观比较“正派”

参考售价：3499 元起

索尼的外观设计和做工都能加分



高价另类游戏本：索尼 SVF13N

X：一般敢卖到八九千块的笔记本电脑，要么是苹果的 MacBook，要么是配置强力的高端游戏本。索尼的这款电脑明显不是配置强力的游戏本，但却敢卖到和苹果笔记本一样的价钱。那是对自己的做工相当有自信。话说最近索尼已经剥离了旗下的笔记本电脑业务——是不是自信过了头呢？

话说回来，这台电脑平板二合一的设计工艺还是值得一看。它的 13.3 寸大小有着 1920*1080 的全高清触摸屏幕。内部采用 i5 4200u 低功耗芯片，相当于台式机奔腾 G860 的水准。内置的 HD4400 核心显卡用来看看高清视频没问题。玩一些小游戏也能胜任。256G 固态硬盘让它的操作反应都比较快。这电脑最大的卖点还是它可以折开来，但当作平板电脑使用。因为重量只有 1.3 公斤，续航有 7 小时左右，所以可以算一部不错的 Windows 平板。参考它的配置性能，玩《炉石传说》再合适不过了。



变形状态

参考售价：9999 元

编：X先生　美：grass

时尚IT

大疆 DJI Phantom 2 Vision

四轴飞行器遥控飞机是前两年流行的高级玩具。自从加装了摄像头，就成了会飞的监视机。DJI是其中一个高端品牌。它最新升级了机体。二代飞行器配备性能更好的相机，可以拍摄1400万像素静态图片，1080P的录像。它的专用镜头由7组镜片组成，包含玻璃非球面镜片。其中的图像传感器是12位色，1400万像素的高端器材。控制飞机的处理芯片，能在300米距离用增强WiFi连接智能手机，可以简单、直观地调整拍摄角度，随心所欲拍摄。内置的传感器可以侦测飞行参数，在智能手机界面显示，随时掌控飞行状态。飞行雷达可以实时显示飞行器相对操作者的位置。GPS自动导航，还可以准确锁定高度，稳定悬停，在紧急情况也能自动返航。飞机电池容量5200mAh。单次充电飞行时间25分钟。总而言之，目前民用飞行玩具中的功能数它最强了。如果你玩得精，也可以自己下挂各种专业摄影器材。



第一代飞行器，10米/秒速度，可下挂各种器材



第二代飞行器配合定制高清摄像头

参考售价：6999元



加装保护圈后的俯视图



二代的遥控器可插智能手机

派诺特 Parrot AR Drone2.0

这款遥控四轴飞机也许是最著名的产品。苹果官方把它作为一种配件陈列在商店里。据说从2010年以来，AR Drone已经卖出了50万架。AR.Drone 采用碳纤维和高耐受性 PA66 塑料制作而成。它最新的型号是二代升级Power版本。增加了USB录制、720P主摄像头以及更强大的处理器和电池。它有两种机身：一个是带有泡沫环的，可以保护室内的物品或孩子，以免被螺旋桨割伤；另一种是不带保护环的，可在户外飞行。这部机器所有的零配件都可以独立更换。机身下面有两个1500mAh充电电池，一个 USB 接口。充电时间大概是一个半小时。单次充电飞行时间35分钟。飞行高度最高可达 50 米。AR.Drone 2.0 的机载压力传感器具有出色的稳定性，无论高度如何，在风速不超过 15 英里（24公里）每小时的情况下，它都可以自动更正并在空中保持稳定的姿态。在飞行期间拍摄高清照片和视频，并直接发送到 Apple 设备上。全新的 AR.Drone 2.0 还包括已获得专利的“绝对控制”驾驶模式供初学者使用，随着经验的不断积累，玩家可以挑战更高难度。比如“翻滚”飞行：只需按下一个按钮，就可以做出勇敢的飞行员才能实现“桶滚”等花式特技。



有套状态

它的APP应用超多，游戏占大部分，还能用智能手表操纵



无套状态



参考售价：2698元

平机蓝牙遥控器

怀念当年红白机和“小霸王学习机”上的手柄吗？现在有厂商推出了红白机30周年纪念手柄。它的按键力度忠于原作，精确到克。外观的复古设计让你重拾儿时美好回忆。这个蓝牙手柄虽然样子朴实无华，但内部性能很强大。它支持iOS/安卓/Win/Mac系统，还可以升级固件，拓展新功能。使用现在时髦的无线蓝牙或者有线USB两种连接方式，还有可编程的自定义按钮。实在是既有收藏价值又实用的好东西。


支持双打



外观复古


按键重制

参考售价：150元

HipShotDot红点瞄准

这个东西是专为FPS玩家设计的个性（zuobi）配件。它是一个连接到透明小吸盘上的红色LED。插入USB口后，把这个红点贴在屏幕的中央，LED就能为你提供一粒明亮的瞄准点。这种精确到点的瞄准可以明显降低一些“无准星”射击游戏的难度。对于一些自身有准星，或者着弹散布不规则的游戏，也能提供辅助支持。


用笔直接画有什么区别呢？

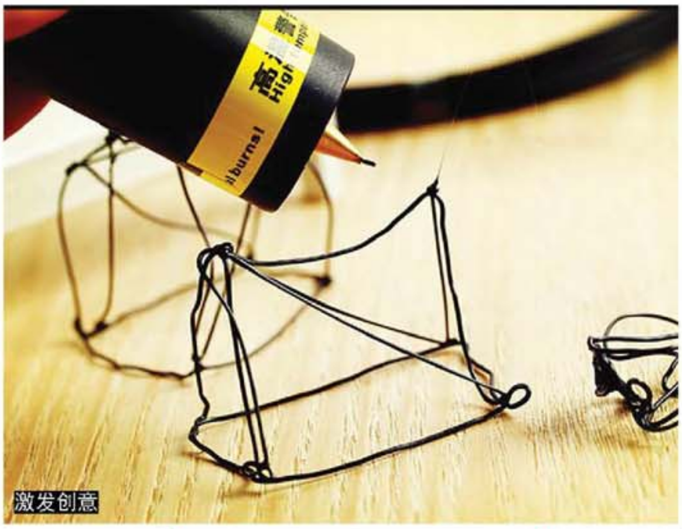


缺点是屏幕下垂直的黑线

参考售价：366元

鸦鸦3D笔

3D打印是热门的新科技。它很可能是下一次工业革命的萌芽。不过，一般的打印机都比较贵，体积较大。最近国内出现了一种3D打印笔“3D鸦鸦”。它的尺寸为195×50×45mm，重约150g。这东西的原理是以ABS材料为材料，在融化后通过喷头把执笔者的想法画出来，而从喷头上挤出来的融化塑料会在两秒内冷却成型，最终获得一个立体的支架成品。这个笔只需要12V的电力就能运作，笔芯可以选择不同颜色的塑料，材料出口只有0.7毫米，可以画出精巧的内容。在这支笔的制作过程中，曾经获得过国内众筹网站“点名时间”的支持。请注意，液化状态材料从笔尖处流出来时，笔尖温度高达230摄氏度，一定不能用手接触。


激发创意


高温危险，不是玩具

参考售价：459元

编：Samtown　美：grass

龙之谷 Dragon Nest

黑龙首杀队伍专访

冬日里杀出的温暖战队！

1月16日，《龙之谷》黑龙巢穴开启。2月7日，首通队伍产生！短短半个多月的时间，第四条龙已被神速斩杀！无论是屠龙的激情，团队的凝聚力，还是对个人极限的挑战，来自华南电信一区的这八位勇者，每个人身上似乎都蕴含着各种传奇。今天，让我们跟随《龙之谷》官方记者团的小记，来认识一下本次黑龙首杀队伍的各位成员吧！

职业搭配，屠龙不（太）累

队长影，真人很帅，有个浪漫的爱情故事；队里唯一的一名女队员是冰灵，打龙前老是紧张，会频繁往厕所跑；有个队员叫米田共，是队里的奶爸，每次队员死了，他的理由都是在插棒子；队里有个游侠爱唱歌；队伍中神秘而人气很高的，是T圣骑士；狂战为了杀龙，跑了很远的路去表弟家里，抢了电脑上线；还有个影，真人像刘谦，其实也很像《龙之谷》里的影；而队伍中的黑暗女王表示：酒后杀龙状态好……这支队伍看似很普通是吧？可能我们周围就存在着跟他们风格很像的小伙伴。那么，看起来这么普通的队伍"运气"是如何好到拿了黑龙首杀，然后又抱回金条的呢？接下来，小记就开始正式为大家一一揭秘咯。

有个提早探路、认真做功课的队长，很重要！

小记：从准备到通关黑龙巢穴，你们一共用了多久？有统计过大概去了几次吗？

忘记那个我（队长）：快1月份的时候就准备了，我去韩服半糖队开荒学习经验，准备到通关差不多用了1个月了吧。

（注："忘记那个我"是黑龙首杀团队队长）

拥有团结的队员，很重要！

无论是在团队采访时、还是个别采访时，都没有出现任何一名队员抱怨队长或者其他队员的情况，也没有提到谁最好、谁最差，特别是队长，一直强调每个队员都是最棒的，最有技术的。

任何一名队员，都必须认真负责。

小记在上面提到了那个跑去表弟家上网的狂战，还有个紧张到上厕所的冰灵，都足以看出队员对于杀龙的重视。这点，在单独采访队长时，也有被提到。

忘记那个我：我有个队员第一次见龙以后，激动的一个晚上都没睡。

小记：学生党还是上班族？

忘记那个我：上班族。

小记：那第二天上班迟到没？

忘记那个我：没~因为他没睡，所以第二天很早就上班了……




必备的相互帮助。

小记：在和队友相处的日子里，打龙的日子里，有没有什么感动的事情？

迩的瞳 褐色迷離的夢：刷票吧。不在过年期间，都没有什么时间刷票，大家就相互帮忙。挺感动，一个队伍如果在小事上做到团结的话，我觉得后面都不是问题。

团队总结和队员的寄语

或许这个队伍没有太多非常出众的地方，但是温暖有爱是肯定的。队长"忘记那个我"有个理解他的女朋友，和他一起玩游戏，在《龙之谷》里从相识到相爱。说真的，小记采访中已经遇到几个小龙妹都有这样的故事，今天第一次遇到了也有着同样故事的男玩家，所以大家一定要相信爱情哦。队伍里的冰灵"迩的瞳 褐色迷離的夢。"一样有个信任她的老公，让她完成自己的"杀龙事业"。这位冰灵是个美女土豪，一个常年站街党也能加入到开荒队伍，真是让人各种羡慕嫉妒恨……这里，小记还要特地为几位队员放上他们要说的话，有想对其他队员说的，也有自己的感慨哦。

忘记那个我：感谢大家陪我一起开荒，这是我玩《龙之谷》以来，最认真的一次开荒。

JASON° Z：感谢我们队里其他的队员，我们一起度过了这段开荒的时间！我也很抱歉，过年的那一周我回家没有好的网络和电脑玩，坑了全队一周的票。在这里，再一次向你们道歉！！！

迩的瞳 褐色迷離的夢：内测就开始接触DN，后来公测就慢慢开始玩起来。中间一直断断续续在玩。海龙，绿龙，沙龙都是后期碾压状态才去。黑龙算是玩DN第一次开荒吧，很激动！

整个采访过程中，队长和队员都挺有亲和力的，整支队伍其乐融融，采访的轻松又愉快。相信他们在征战黑龙的过程中不但收获了友情、财富，更重要的是，有了许多无可替代的回忆吧。小记也在采访结束后由衷的感触，回想三年来，只要是和龙有关的故事，都是那么动听又美好，每次都不愿放过采访《龙之谷》国服龙首杀的采访。虽然小记自己无缘与每条龙相遇，但是能倾听荣誉玩家的故事也非常开心。还在征战黑龙的其他玩家们也要加油哦，毕竟在《龙之谷》里不是每个人都有机会遇到一个合拍的队伍，还能一块儿去开荒的。勇士们，挑战自我，向黑龙巢穴奋勇前进吧！最后，小记为各位谷迷送上《龙之谷》黑龙首杀队伍成员的绝密档案和现实真容。部分不愿露脸的队员也提供了自己杀龙的重要装备——电脑、鼠标、键盘的靓照。（某位队员的电脑桌上透露出大量信息，各位看官自己体会吧。）

队长 职业：影

角色名：忘记那个我

星座： 天蝎座
身高： 175cm
体重： 60 公斤
血型：O 型
嗜好： 无
专长：没有
兴趣爱好：吃饭，睡觉，看电影
睡眠习惯：看一下交易所（小记：是把“睡眠”习惯看成“睡前”习惯了么？队长你简直不能更萌~）
如何消除压力：看电影
想去的地方：上海
最想感谢的人：我女朋友
最珍惜的人：家人
喜欢的音乐类型：张学友唱的歌
喜欢的龙之谷职业：机械大师
喜欢的龙之谷 NPC： 艾琳



队员 职业：狂战

角色名：Jason° Z

星座：天蝎座
身高：175cm
体重：64kg
血型：AB
嗜好：老是想婷
专长：打酱油
兴趣爱好：各种运动
睡眠习惯：懒床症晚期
如何消除压力：想婷就行了
想去的地方：自己的家
最想感谢的人：情殇大神不解释
最珍惜的人：爸爸妈妈、以后的老婆
喜欢的音乐类型：轻音乐
喜欢的龙之谷职业：法师（但是总是不能玩法师）
喜欢的龙之谷 NPC：铁匠柏林



队员 职业：影

角色名：艳の卡樂 β

星座：狮子座
身高：176cm
体重：55kg
血型：A
嗜好：玩游戏
专长：乐器
兴趣爱好：体育运动
睡眠习惯：随时起随时睡
如何消除压力：散步减压
想去的地方：多伦多
最想感谢的人：父母
最珍惜的人：妻子
喜欢的音乐类型：重金属
喜欢的龙之谷职业：刺客
喜欢的龙之谷 NPC： 铁匠



队员 职业：黑暗女王

角色名：婆婆竹影

星座：处女座
身高：不详
体重：不详
血型：A
嗜好：吃着东西上着网
专长：专一腿长
兴趣爱好：唱歌跳舞
睡眠习惯：早睡早起，假期反一下
如何消除压力：静下心来，然后上网
想去的地方：2 次元的世界
最想感谢的人：亲友们，没他们我现在也在站街
最珍惜的人：家人，现在的时间
喜欢的音乐类型：老一辈的，齐秦齐豫那一辈的 = =
喜欢的龙之谷职业：铁饭碗 +1.2 流输出的职业
喜欢的龙之谷 NPC：柏林



队员 职业：圣骑士

角色名：善解人衣

星座： 双子座
身高： 176CM
体重： 65KG
血型： 不知道
嗜好： 玩数码产品
专长： 测评手机
兴趣爱好：同嗜好
睡眠习惯：11 点滚床
如何消除压力：木有
想去的地方：木有
最想感谢的人：中国好辅助
最珍惜的人：家里人
喜欢的音乐类型：纯伴奏
喜欢的龙之谷职业：木有
喜欢的龙之谷 NPC：戴卡德



队员 职业：圣徒

角色名：米田共

星座： 处女座
身高：170
体重：60KG
血型：B
嗜好：没有特喜欢，也没有特不喜欢
专长：不善于说出自己的优点
兴趣爱好：为中华之崛起而读书
睡眠习惯：想睡就睡
如何消除压力：暂时没压力
想去的地方：除了去过的地方
最想感谢的人：我家女人
最珍惜的人：我家女人
喜欢的音乐类型：钢琴曲
喜欢的龙之谷职业：必须是圣徒
喜欢的龙之谷 NPC：必须是艾琳



队员 职业：冰灵

角色名：迩的瞳 褐色迷離的

星座：巨蟹座
身高：170
体重：女人的体重就跟年龄一样都是保密的
血型：AB
嗜好：没有
专长：好像没有
兴趣爱好：旅游
睡眠习惯：一般
如何消除压力：睡觉
想去的地方：荷兰
最想感谢的人：情殇（理由，这是从《龙之谷》内测开始玩到现在第一次开荒，谢谢情殇愿意带上我这个手残，还有，从海龙年代一直是我的偶像）
最珍惜的人：游戏来说的话，是现在一起玩的人，不管是谁。
喜欢的音乐类型：略忧伤
喜欢的龙之谷职业：法师
喜欢的龙之谷 NPC：艾琳



队员 职业：影舞

角色名：你就不要想起我

星座： 狮子座
身高：175
体重：128
血型：不知道
嗜好： 看 NBA
专长：开荒
兴趣爱好：篮球体育
睡眠习惯：非常好
如何消除压力：屠龙
想去的地方：盛大总部
最想感谢的人：你我他
最珍惜的人：你我他
喜欢的音乐类型：周杰伦的歌都喜欢
喜欢的龙之谷职业：剑皇
喜欢的龙之谷 NPC：艾琳妹



编辑部的故事



小梅子 遭遇老鼠吃老鼠

最近小梅子发现自己的鼠标突然失灵，拔下来检查发现是鼠标线被老鼠啃断。

过年期间，编辑部里没有人，给关在办公室的老鼠都饿疯了。哦，对，编辑部一直就在闹鼠灾，平时各种零食和垃圾就够它们喝一壶，长假休息的时候，居然发生了这种老鼠吃鼠标同类相残的悲剧。硕鼠，硕鼠，无食我鼠！



编辑部主要宠物



小 i 我真的是神……吧?

按照电攻的传统，每年农历年前都将举办编辑部 LOL 大内战。今年的情况比较特殊，最终的阵容是 4V5，而根据抽签的结果，小 i 荣幸地加入了“4”的那方，这一队的阵容里还包括一个刚上完新手教程的队友……哎，天将降大任于本大神也，必先躲在后排，捂住小脸，抱住大腿……经过经过一番惨烈战斗，最后 4 人组奇迹般地赢了！

阿勒？你说战况太简洁？那就让我重新介绍下当时的情况。

一个月黑风高的下午，小 i 独自一人带领 3 个菜鸟级队友与 5 个高大威猛的真汉子战队展开了昏天黑地的激烈战斗。躲过豹女标，踏遍蘑菇阵，绕过群鸦风暴……小 i 以其矫健的英姿，踏着 1V5 的节奏，最终带领 4 个人的队伍成就了 LOL 史上难得一见的辉煌战役……

嗯！我果然是神……吧？！



我！是！女！神！



肥羊 享受苹果优质服务

最近大肥羊的苹果连接线又坏了（也不知道是不是被老鼠啃坏）。他抽了一休息日跑去苹果授权维修点调换。那维修点排队的人是多得像满满一筐筐苹果。肥羊花了三个小时等待排队，等的时候把《撞死鸟》玩到了 24 管。最后那个接待的服务人员只用了两秒钟就打发了他：线材断，不给换。





小 P 羊 啊哦！今年的年味又淡了



这样才像过年呀

别看各位看到杂志的时候已经到 3 月份了，其实 P 羊在写这期动向的时候，才过完年一个星期而已。所以要说吐槽点什么东西的话，也就只能吐槽过年了。大概是因为现在的物质条件比小时候好了很多，再加上雾霾啊、安全因素啊、懒惰啊等各种原因，P 羊对 2014 年的春节只留下了“啊！年味又淡了”的感叹！这么说吧，今年鞭炮声小了很多，P 羊收到的拜年短信也少了不少，这大概要怪春季联欢晚会的歌曲《群发的我不回》。



阿汤叔 风暴英雄战起来！

阿汤叔最近拿到了好多种游戏大作的测试账号。随便举例比如说《泰坦陨落》、《夺魂之镰》、《风暴英雄》、《上古卷轴 OL》。这几个游戏虽然还都是测试阶段，但半成品的质量已经比某些所谓的“大作”高了不知道多少。对于那种宣传广告上号称自己多牛逼，其实玩起来一坨屎的游戏，我只想说，315 消费者投诉等着你。



X先生 看病误入鬼屋

X先生开春吃坏了肚子，跑去医院看胃病。做检查的地方是在医院老门诊大楼。这栋老楼正在装修，里面很多楼层是荒废的状态。他绕了三个弯才找到老大楼的入口，默默地一个人在昏暗的大厅里等着电梯。只见那天梯门上贴一张告示“本电梯从XXXX年使用以来，已经过去了十多年，目前要进行检修，请使用两旁电梯”。

在一阵嘎吱嘎吱的声音后，刚检修过的电梯门开了。电梯里的地板是磨损的，四壁是生锈的。踏脚进入，它还发出嘀—哔哔的奇怪声音。X先生当时也没想太多，按了三楼，电梯门关了。

很快电梯门开了，外面是几个倾倒的铁皮柜子，旁边苍白的医疗工具积满灰尘，好像在诉说着痛苦的过往。忽明忽暗的日光灯在嚓嚓闪烁……

X出了电梯，走几步发现整个楼层没有一个活人。从电梯出来一路就只看到紧闭的门。那些门后面没有灯，黑暗里依稀可以看到一些支架和病床。因为正在装修，医院天花板上的吊顶被零散地掀开，露出其中黑色的管道，偶尔有几个悬挂下来的破碎器件，就好像巨人的肠子。X在楼道里绕来绕去，看到了很多辐射和生化实验的危险标志，还有一些病理科、B超室、男士止步等等让人浮想联翩的招贴。

正当他纳闷“游戏认路王”居然也会迷路，终于在一个死胡同里发现一位穿着淡色制服的清洁老阿姨。虽然那个老阿姨脸上的笑容有一点诡异，他还是走近去向她问了路。缩成一团的老妇人用浓重的当地口音反复说：“森散漏……森散漏”。

X先生顺着她指的大致方向，走进了一条看似没有尽头的走廊。他在被砸开的墙壁和颓败的花园中间摸索，不知怎么就绕进了楼梯间。这里要告诉大家一个普遍的真理：在医院里面，如果走入一个奇怪的楼梯间，那千万不要往下走！不要往下看！

在幽闭的楼梯间里，X先生吓得手心冒汗，拔足狂奔。恐惧让时间变缓，那几阶楼梯似乎永远没有尽头……大概是十二秒后，但感觉像是二十年后，他终于在下个楼层看见胃部检查的指示牌，这时他才醒悟，刚才电梯莫名其妙地停在两层楼，他原来一直在空旷的医院里兜圈子。


场景实拍，仔细找找有鬼影吗？

咖啡编年史

2006 加入编辑部 实习美编

编辑部：在外流浪乞讨的咖啡被阿汤叔捡到，并带入编辑部，从此解决了温饱问题。

编年史
·二月，咖啡加入编辑部。时任《电子乐园》杂志实习美编。“80页杂志都是我做的！”
·2006年冬季奥运会在意大利都灵举行！

写文章 画插图

2007 兼职文编 文美双修

编年史
·9月，《魔兽世界》第一部资料片“燃烧的远征”开启！
·原《电子乐园》魔兽专区编辑“猴子”windy离职。咖啡继任。
·“魔兽”人气空前高涨！

远征军：在阿汤叔的提议下，编辑部成立“燃烧远征军”

排版 编辑

2009 责任美编 当领导了

BEST PRICE：咖啡出任《电子乐园》与《电脑游戏攻略》责任美编

编年史
·咖啡为“魔兽”撰文《为真正的骑士精神干杯》
·统计表明：《魔兽世界》的圣骑士玩家大增！
·同年，咖啡卸任魔兽世界专区编辑。
·年末《电子乐园》改版。

排版 开会

2010 结婚 告别单身

编年史
·《电子乐园》与《电脑游戏攻略合并，成为“电攻双周刊”！
·世博会在上海顺利召开。
·编辑四大帅哥之一咖啡与编辑部四大美女之一小米喜结连理。
·阿汤叔作为证婚人出席。

咖啡证明：婚假其实也是可以在家宅过的——我也不想啊！

带孩子 做家务

2014 离职 去改变世界

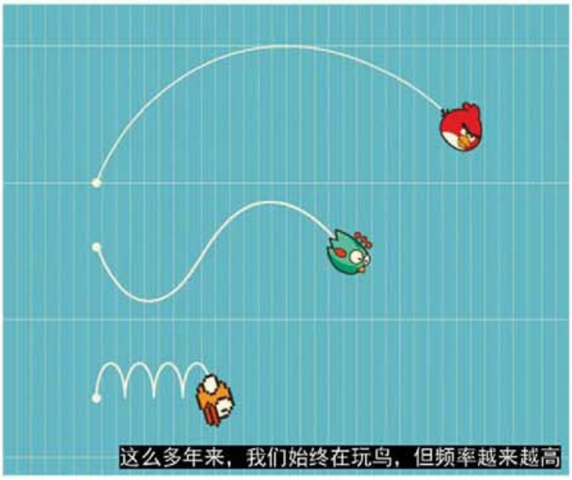
为了爱和正义，咖啡选择离开编辑部去拯救世界了。

编年史
·二月，咖啡离开编辑部。
·2014年冬季奥运会在俄罗斯索契举行！
·编辑部这个大集体就像奥运精神诠释的那样：“互相理解，友谊、公平竞争。”

读图时代

本月游戏圈出现的奇怪图片

如果你身边也有游戏趣图，可以发送给电攻**微信**，有机会上杂志哦。



这么多年来，我们始终在玩鸟，但频率越来越高



哥们，跑错片场了吧



无论在哪里，打乒乓都是一项好运动



只要有一颗创造的心，一切都可以是科幻



当你有疑惑的时候，换一个口尝试一下



十年了，容量才增大 1000 倍



有没有人觉得一个用来回血，一个用来回蓝？



可以吃的炉石蛋糕



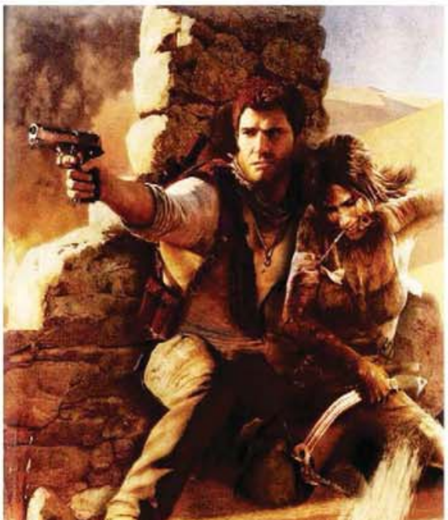
硬盘新用途，是不是7200转？



乌克兰街头真正的战场牧师



再追炼金就砍手



毫无违和感



普通？の痛Surface。

キックスタンドをあけると↓

这样的设计才叫考虑用户体验



膝盖只中了一箭



冬天用手机的必要装备



直觉告诉我，背后有人



左边是游戏宣传图，右边是实际电脑最高特效图，坑爹啊！

关注电玫官方微信公众平台
我也能上杂志!

微信二维码扫描关注
号码搜索关注：PCGG2013

专注游戏十五年

电脑乐园 Personal Computer Game Guide 游戏攻略